

GAME SHOW

KASIM 1995 SAYI:9 60.000 TL. (KDV DAHIL)

TAM
20
SÜPER OYUN



RetroFili

T: Cem Tezcan

Yünlü Oyunu?...
COMMAND
CONQUER

BEKLENEN SON: MAC İNTİHAR ETTİ...

04	Beberler	34	Alone in the Dark
08	Seçmece	38	COC
12	Super Karts	42	Raptor
14	C.A.P.	44	Simon2
18	Super Mario	49	N.E. Memory
20	Jagged Alliance	52	Engin Able
24	Magic Carpet 2	54	MACBETH
30	Micro Machines 2	60	Cheats
32	Phantasmagoria	62	FRP

MICRO MACHINES 2

30

Küçük arabalarla ilginç pistlerde eğlenceli bir yarış...



PHANTASMAGORIA

32

Kimin aklına gelirdi bir gün 7 CD'lik bir oyunun çıkacağı...



ALONE IN THE DARK

34

Bu eski klasiği (belki) hala bitirememişsinizdir diye açıkladık...



COMMAND & CONQUER

38

Dune 3, Dune 3 diye sayıklayanların rüyaları gerçek oldu...



42 RAPTOR

SIMON 2

44

Monkey Island'dan beri gördüğümüz en eğlenceli adventure, hem de tam çözüm!



C/A > EDIT EDITOR-

Ve geçen hafta Almanya'ya bir uçak kalktı İstanbul'dan. O uçağın bu yazıda bulunuş sebebi ise içinde Mural'ın olmasıydı. Evet, gideceğim, gidiyorum, az kaldı derken, sonunda MAC aldı başını gitti. Bir ay kadar süren pasaport ve vize telaşının ardından gözlerimiz yaşlı uçurladık onu. Bir daha buralara gelir mi bilmem ama tek bildiğim derginin bu sayısının biraz geç çıkacağı. Çünkü artık Gameshow'un çıkabilmesi için benim bütün yazıları ayın on beşine kadar toplayıp Mural'a göndermem, onunda bütün sayıları nasıl becereceksin bir haftada hazırlayıp bize göndermesi gerekiyor. Bizde Gameshow İstanbul ekibi olarak geri kalan bir hafta içinde bizi hangi belaların beklediğini bilmediğimiz Diacan'a gidip, film çıkışlarını aldıktan sonra sayıları matbaaya vermemiz, daha sonra da Tamer Bey'e 'Abi, çok az vaktimiz kaldı, bir-iki gün içinde teslim eder misin?' diye yalvarmamız lazım. Onun için de eğer bu sayı biraz geç çıkmışsa, tecrübesizliğimizden kusura hakmayın.

Gelelim geçtiğimiz aya... Nasıl 8. sayı çok güzel olmuş değil mi? Aslında geçen ay nasıl geçti pek anlayamadık. Tam dergi çıktı 'Ohh be' diyecekken Complex 95 başladı. Birbirine düğümlemiş 5 gün boyunca sizlerle tanıştık, kaynaştık falan gibi klasik lafları duymak istiyorsanız Engin Able'nin köşesine bir bakın. Onun telaşı bitti, eski düzenimize kavuşluk derken yeni sayı telaşı başladı. Bu arada aklıma gelmişken 'Ne olacak bizim bu halimiz? Bu derginin sonu ne olacak?' gibi geleceğimizi belirten ve cevabı meçhul soruları düşünmeyi bir kenara bırakıp gündelik aldatmacalarla kendimizi kandırmaya devam edelim. Elendim, biz kendi bildiğimiz yolda, herşeye rağmen ilerlemeye devam ediyoruz. Tabii ki sizin desteğinizle...

M.Emin GÜR



BERKAN: Maydanoz. Tek başına hiçbir işe yaramaz, her işe karışır, tadı vermez ama onsuz da yapamayız.



ONUR: Yarım ekmeğe döner. İstedikiniz kadar inkar edin, karnınız çok acıktağında ona güvenebileceğinizi bilirsiniz.



TERS ABAMI: Sus biberi. Ufak tefek, masum görünür, ama ağzınızın kenarına deyası bile acısından kurtulamazsınız.



TİMUR: Sushi. Zor bulundur, pahalıya satılır, türünde tek örneğidir ama yediğinizde çabanıza deyinmediğini anlayamazsınız.



YAKINDA GELECEK, YA DA ASLA GELMEYECEK, YA DA GELIP DE BU AYA YETİŞMEYEN OYUNLAR

YAKINDA GELECEK, YA DA ASLA GELMEYECEK, YA DA GELIP DE BU AYA YETİŞMEYEN OYUNLAR

YAKINDA GELECEK, YA DA ASLA GELMEYECEK, YA DA GELIP DE BU AYA YETİŞMEYEN OYUNLAR

the need for SPEED

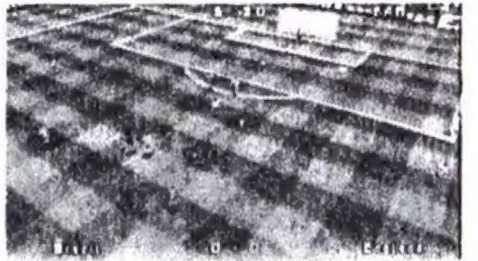


Uzun zamandır tek taraflı yasak bir ilişki (ben ona para atıyordum, o da onu kurcalamama izin veriyordu) sürdürdüğüm Rad Mobile adlı arcade makinasıyla artık ayrıldık, çünkü PC'ye The Need for



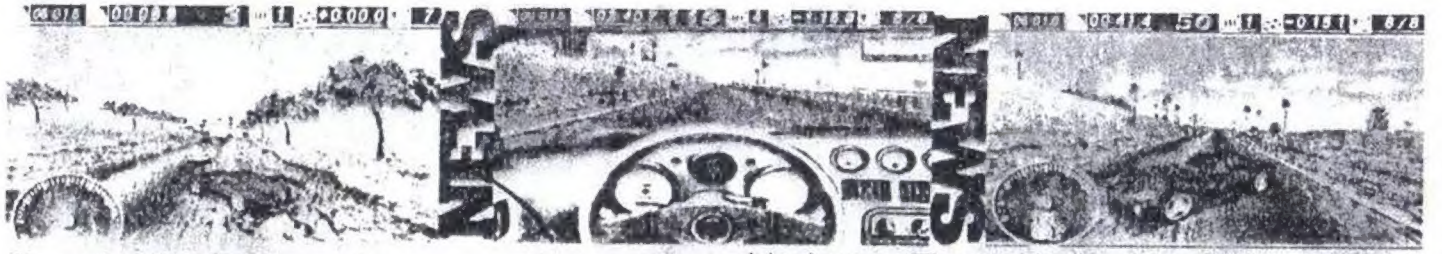
Dergi'de gergin bir hava var. Herkes bir köşeden pis pis etrafı kesiyor ve birbirine soğuk davranıyor. Güzel yuvamızın sallanmasının nedeni de işte bu oyun: Actua Soccer. Oyun geldiğinde kimin yazacağı gerilimi aslında pek de sebepsiz değil. Hayatınıza bu

actua SOCCER



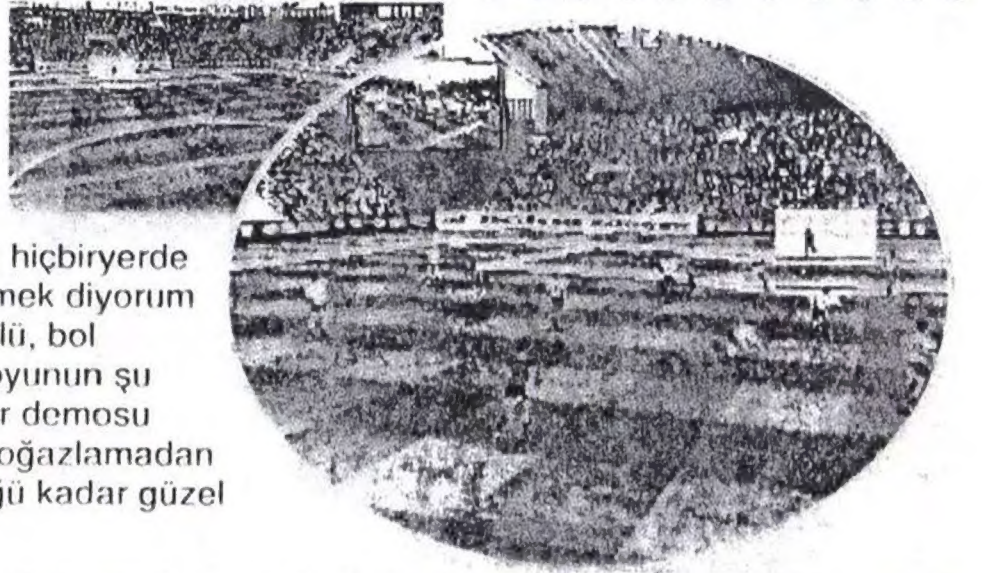
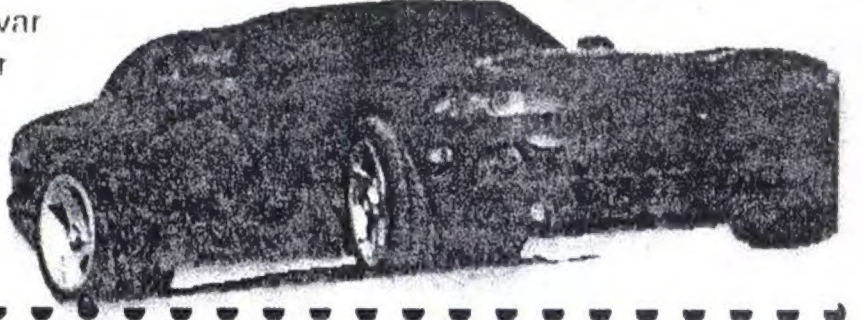
Napayım ben seni American Laser Games. Akşam baban gelince önüne mi atayım. Yıllar önce kurtulduğumuzu sandığımız 'güzel grafiklerin üstüne mouse'la klikleyip göya düşman vurmaca' türünü bir anda canlandıran ALG piyasaya bir değil beş oyunla birden girdi. The Last Bounty Hunter da bu beşlinin içinde kovboy oyunu görevini üstleniyor. Kasabanın kahraman şerifi olarak yollarda

the last Bounty Hunter



Speed geldi. Evet gençler ve genç kalmayı
...ler, texture-map grafikli, dünyanın en
pahalı spor arabalarını içeren, isterseniz
Lotus, isterseniz Test Drive şeklinde
oynayabileceğiniz bir yarış oyununuz var
artık. Grafik demiştim, aslında şaheser
demem gerekiyordu. Electronic Arts,
CD'den pist okuma işini bir adım daha
öteye götürmüş. Bir tur sonra yerdeki
rastık izlerini, ya da kafadan geçirip
kırdığınız trafik işaretleri görmek hoş

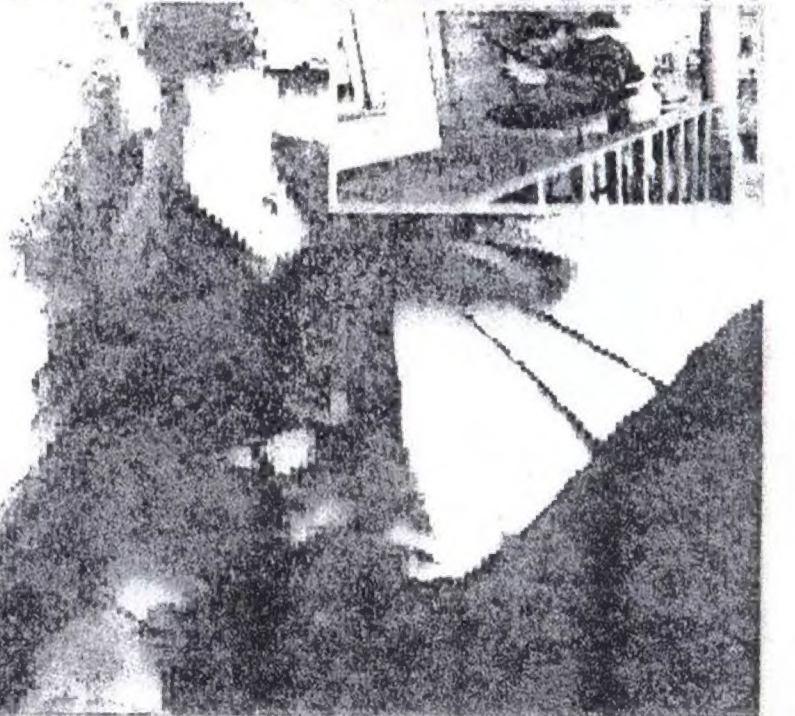
bir duygu. Electronic Arts tanıtımına iki
sene önce başladığı oyunu biraz daha
erken çıkarsaydı keşke de belki param
cebimde kalırdı.



kadar güzel bir futbol maçını hiçbir yerde
...nişsinizdir. Seyretmek diyorum
çünkü bu yüksek çözünürlüklü, bol
kameralı, inanılmaz grafikli oyunun şu
anda sadece 'seyretmelik' bir demosu
hazır. Dergidekiler birbirini boğazlamadan
gelmesini ve en az görüldüğü kadar güzel
oynanmasını istiyoruz.



dolanıp gerçek aktörler ve gerçek
dekorların arasından üstünüze sıçrayan
gerçek düşmanlara 'al sana! diyerekten
mouse'la klikliyorsunuz. Oyun aslında iyi
kötü bir senaryoya da sahip ama kovboy
filmleri zaten hep aynı olduğundan şimdi
size oturup anlatmayacağım. Genel
olarak bu demin belirttiğim türün (adı
çok uzun) hayranları var mıdır
bilemem ama eğer oralarda
bir yerlerdeyseler yakında
çok mutlu olacakları kesin.



YAKINDA GELECEK YA DA ASLA GELEMİYECEK YA DA GELİP DE BU AYA YETİŞMEYEN OYUNLAR

FATAL

YAKINDA GELECEK YA DA ASLA GELEMİYECEK YA DA GELİP DE BU AYA YETİŞMEYEN OYUNLAR

THE ORION CONSPIRACY



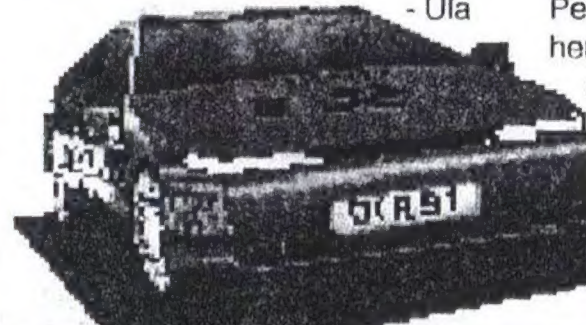
G enelde hapse düşenlerin % 99'u gibi bu oyunun kahramanı da haksız yere suçlandığını ve bir komploya kurban gittiğini söylüyor, ama onun bizim yardımımızla 'orion' denen bu komployu ortaya çıkarıp özgürlüğüne kavuşmak gibi bir imkanı var.

Tabi önce hapsedildiği uzay gemisinden kaçması, uzay boşluğundan kurtulması, bir gezegne inmesi gerekiyor. Para, alet edevat sorunlarını hiç karıştırmıyorum. Bütün bunları yapabilmek için elinde tek bir silahı var, The Orion Conspiracy'nin high-res grafikleri ve

U la Bitli Hasan, bas ula şu gaza, gonca gülüm, biricik kızım elden gidiyo...

- Ağam basıyom, basıyom da bu Fatal Racing de pistleri yapan gavur pek bir yamanmış, aha bak gene uçurum geliyo, üzerinden athlamamız lağzım.

- Ula

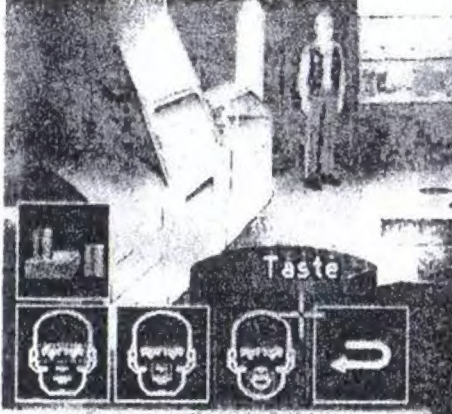


kes densiz densiz gonuşmayı, beğyn ona gırk günlük düğün hazırlayayım, o getsin göyün çobanıyla gaçsın, bas ulan, namus elden gidiyo...

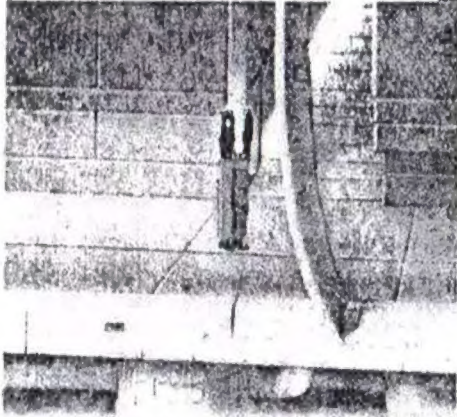
- Ağam elbet yagalarık onları, onların eşşegi 486, anca low-res oynarlar, bizimgisi manşallah Pentium, hemi hi-res gidiyok, hemi de bütün texture'ları açabiliyok.

- Hasan sen beni deli mi edecen, gızın başına bir iş gelmeden gurtarak, yohsa evde galacak, başlık parasını geri

FATAL



akıllı menü sistemi. Simon, Kyrandia serisi gibi hafif suandırılmış adventure'lardan artık sıkıldıysanız The Orion Conspiracy karanlık ve değişik senaryosuyla bir bakmaya değer.



Bakalım bu ay faxımıza ne haberler takılmış... Galiba bu ay wargame'ciler iyi çalışmış.

◆ Zavallı İnce'ları bir kez daha katletmek isterseniz , **ANCIENTS ABLAZE**. Savaş oyunlarına yeni bir hava katmaya başlayan Interplay'den...

◆ Yok benim ruhum korsan, denizlere yelken açacağım, her limanda ayrı sevgilim olacak diyorsanız **Avallon Hill**'den **WOODEN SHIPS & IRON MEN** (seksi isim değil mi?).

◆ Konu savaş oyunu olur da o cümlede **SSI** lafı geçmez olur mu. Usta designer Norm Kroger'den **LAGE OF RIFLES**...

◆ **SSI**'dan uzun zamandır beklenen ve yüzyılın en iyi savaş oyunu olacağı söylenen **ALLED GENERAL**. İkinci Dünya Savaşı'nda istediğiniz müttefik ordusunu istediğiniz generalini yönetmeye hazır olun. Son zamanlarda moda olmaya başlayan digitize film klipleri ve ses efektleriyle..

◆ Aynı savaşın en kanlı bölümlerinden biri olan Battle of the Bulge'ı TalonSoft'dan **BATTLEGROUNDS ARDENNES**. Piyasaya yeni girmeye çalışan bu firma bakalım kendini ispat edebilecek mi...

◆ Yine bir Battle of the Bulge oyunu. Bu kez eski toprak **SSG**'den **THE LAST BLITZKRIEG**, Almanların yaptığı son çaresiz saldırının detaylı bir kopyası. Eğer saldırmayı bildiğiniz kadar lojistik destekten de anlıyorsanız bu oyunu kaçırmayın. Filmlerde kahramanlık gibi görünen olayların aslında ne kadar karmaşık ve zor olduğunu göreceksiniz...

alacaklar.

- Ağam sen hiç merak etme, bah MACHmut dedikine bu Fatal Racing'deki arabaların turbo'su varmış, hem de pistlerde gestirme yollar varmış, bah ben şimdi burdan dönüve...Allah, yandım anam...

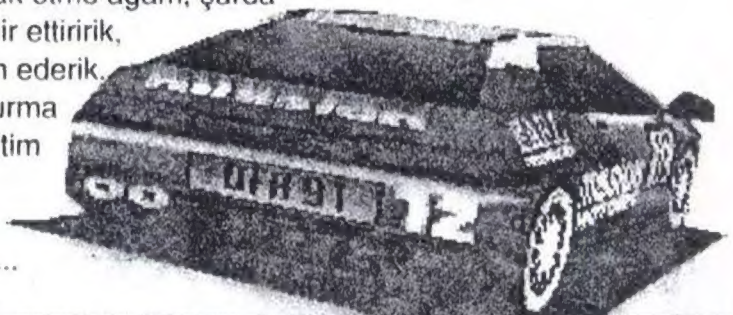
- Ula Allah senin belanı virsin Bitli hasan, ne gider doslarsın gosgoca duvara, boyu devrilesice, getti biricih gızım- yavrım, elin çobanı onu gızoğlan gız bırakır mı

- Ağam merak etme ağam, şurda arabayı damir ettirik, sonra devam ederik.

Dur ağam vurma ağam ben ettim

sen etme ağam...

- Geber iblis...



NEWS



RACING



Btane iyi alifelerden gelen, iyi eğitim görmüş veya görmekte olan, nispeten başarılı, ülkenin geleceğini temsil eden, hayatlarının baharında Türk genci Kamer Bilgisayar gibi güzide bir mekanda bir araya gelirse ne olur? Ülkenin sorunlarını mı tartışırlar? Cık. Bilimsel araştırmalara mı yönelirler? Cık. Sanat, tiyatro, falan? Cık. Ne yaparlar biliyorsunuz, otururlar ve futbol geyiği yaparlar. 'Abi o adam oynatılır mı?', 'bizim teknik direktör bu işi bilmiyor', 'takım yanlış transfer yaptı' gibisinden muhabbetler pazartesi başlar ve perşembeye doğru 'bu haftaki maç kessin bizim', 'falanca iyileşmiş oynuyormuş' türüne dönüşür. Açıkçası haftada bir kere oynanan ve sadece 90 dakika süren bir aktivitenin bu kadar derin ve soyu tükenmek bilmez bir geyiğe yol açması beni her zaman dehşete düşürmüştür. Onun için bu ay 'böyle gitmez' hesabı futbol menajerlik (kelimenin doğrusunu bilen var mı?) oyunları dosyasını gözler önüne seriyoruz. Yalnız şöyle bir durum söz konusu, benim özel bir futbol merakım olmadığından bu tür oyunları oyunsuz kaldığımda strateji niyetine oynarım. Onun için harbi futbol nastalarına ayıp olmasın diye bu ayki oyunları teknik kadromla (Emin, Oz, Onur, Çalık) beraber seçtik. Bu işlem sonucu şunu anladım, futbol geyiğini durdurmak mümkün olmadığı gibi özel bir tür olan ve daha uzun boynuzları olan futbol menejerliği geyiği de almış başını yürümüş. Herkes kendi oynadığı oyunu ölümüne savunuyor. Zor şartlar altında başlıyorum....

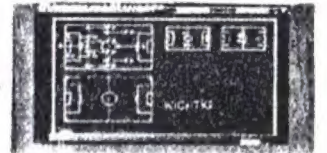
Mural'Turk'ADANÇ



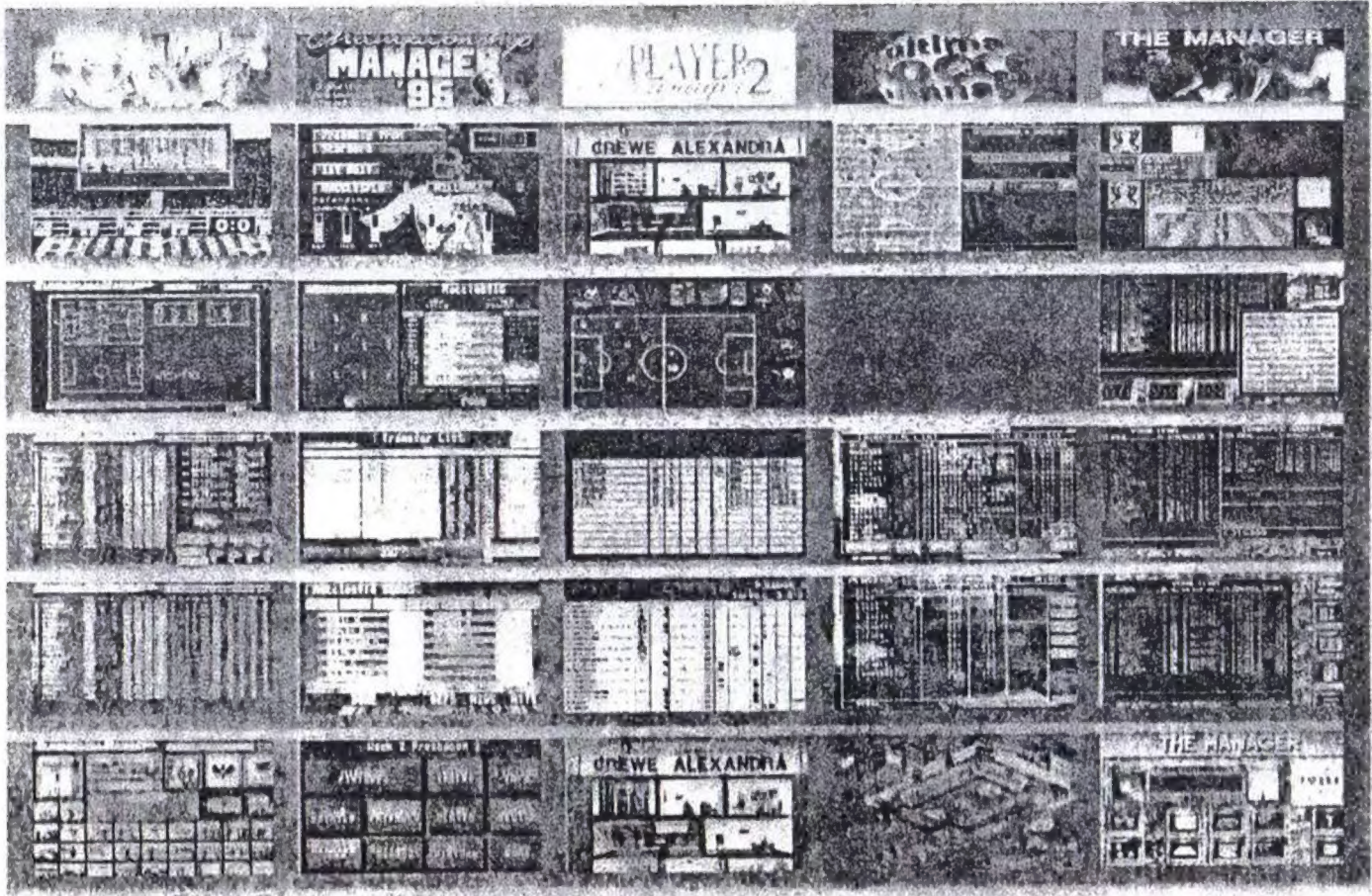
Hani her senenin başında yeni yabancılar geldiği zaman onlara Türkçe birşeyler söyleyip eğlenirler ya işte sizde Bundesliga Hattrick oynadığınız zaman öyle olacaksınız çünkü Almanca... Şimdi diyecekseniz Almancaysa niye oynayalım, Mususi gibi elin Uganda'lı zencisini niye alıp oynatıyorsak ondan, çünkü elimizdeki diğer oyunlardan daha iyi. Aslına bakarsanız Hattrick Almanca öğrenmeye degecek kadar iyi bir oyun. The Manager'la başlayan maç grafikleri tekniği burda daha da geliştirilmiş. Ne oturup koca maçı seyredip zaman kaybediyorsunuz ne de ekranda bir oraya bir buraya gidip duran küçük bir topa bakıyorsunuz.



Yani tam kıvamında. Bu maç animasyonlarının zibil gibi olması ve raslantılar olarak çıkmaları size uzun zaman maçları keyifle izleme imkanı veriyor. Diğer özellikler ise kendi keyfinize göre ayarlayabildiğiniz güzel bir menü ekranından seçiliyor. Aslında o kadar da farklı bir yenilik yok, şimdiye kadar alıştığımız bütün özellikler burda da var, farkı kalitesi. Hani bazı oyunlarda oyuncu seçme ekranına girersiniz, kimin ne iş yaptığı, ne özellikleri olduğunu anlayana kadar göbeğiniz düşer ya Bundesliga bütün bu dertleri çoktan aşmış, bütün ekranlar temiz, herşey elinizin altında ve grafikler güzel. Bir de her haftanın sonunda seyredebileceğiniz güzel bir spor programı var. O haftanın en iyi oyuncularının seçildiği bu program da her şeye bambaşka bir hava katıyor. Her güzel şey gibi bu da sizi bayabilir, merak etmeyin kapatabiliyorsunuz.



Uzun lafın kısası almasına alın da, birşey anlayabilecekseniz alın. Menajerlik ince iştir, öyle bilmediğiniz dilde yapması zor olur. Yok öyle illa alacam, gerekirse Almanca öğreneceğim diyorsanız, Almanya vizesi alamama konusunda dehşet yararlı olabilecek ipuçları var.



Simdi bana sorsanız bu oyunu oynayacağıma oturup Excel'te şirket raporu çıkarırım daha eğlenceli olur derim ama demicem, Karpat'de bir dolu insan yıllardır bu oyunu durmadan oynadığına göre onların bilip de benim bilmediğim birşeyler vardır herhalde. Onun için biraz Bülent Karpat'lık yapıcım:

- Eeee şimdi stüdyomuzda bir konuğumuz var sayın seyirciler, eee Sayın Mehmet Emin Gür, siz ne diyorsunuz bu Championship Manager hakkında?
- Bir kere ilk olarak çok sürükleyici bir oyun...
- Yani diyorsunuz, bir kere oynamaya başlayınca bir daha bırakılmıyor?
- Evet bilhassa birkaç arkadaşınızla beraber



oynadığınız zaman oyun sizi emekli edinceye kadar oynuyorsunuz. Örneğin biz 27 sezondur oynuyoruz.

- Eeee peki Emin'ciğim, sence bu sürükleyicilik nereden kaynaklanıyor, yani eeee grafiklerden mi, ses efektlerinden mi, maç ekranlarından mı?

- Aslında saydıklarınızın hiçbirisi bu oyunda yok, oyun sadece text ekranlarından oluşuyor, ama İngiltere ligi ve Avrupa piyasasındaki futbolcular dahil olmak üzere toplam 4000 futbolcunun gerçek bilgileri var. Her oyuncu için kafa vurma özelliğinden mesela çalınma kadar bir dolu detaylı bilgi var.

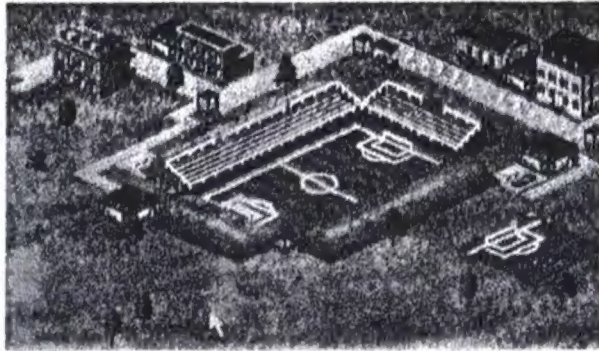
- Eeee yani çok iyi diyorsunuz öyleyse?

- Valla başkaları ne düşünüyor bilemem ama grafik aramayanların bulabileceği en güzel oyun bu.





Menajerlik oyunlarına eklenecek pekte birşey kalmamış anlaşılır. Taa 10 sene önce 64'teki çöp adam grafikli Futbol Manager'den beri hemen hemen aynı özellikler hemen hemen bütün oyunlarda (değişik adlarla olsa bile) yer alıyorlar. Onun için bu ay tavsiye edecek oyun üzerinde karar vermek bayağı zor oldu. Onun şusu daha iyi, öbürünün busu derken bayağı uğraştım, ama sonuç olarak hep aynı özelliklerin değişik varyasyonlarını olduğundan en sonunda ben de olaya başka bir açıdan yaklaşmaya karar verdim. Eniştemin de dış kulvardan ısrarlı ataklarıyla ortaklaşa şu anda oynaması en zevkli menajerlik oyunun Ultimate Soccer Manager olduğuna karar verdik. Niye sorusu da sık sık kullanılır böyle durumlarda tabi. Çünkü en basite indirgediğinizde menajerlik oyunları, oyuncuların bazı



özelliklerine verilen numerik değerlere göre sahadaki performanslarına dayan mıyormu? (Koro:Eveeet). Siz bu değerlere göre ideal takımı kuruyorsunuz. Bütün süslerin, maç grafiklerinin altında yatan ana tema bu. Öyleyse bence bir menajerlik oyunu sizi fazla süründürmeden, işinizi en rahat şekilde yapmanıza izin vermeli. İşte Ultimate Soccer Manager da temiz ekranları, anlaşılır menüleriyle takımınızı hızlı ve kolayca idare etmenizi sağlıyor. Ayrıca menajerlik yanında (isteyene) bayağı detaylı bir ekonomik model de sunuyor olması bonus. Şimdi hepimiz kendi favori oyununuzu savunmak için üzerime çullanacaksınız biliyorum ama dostluk ve barış adına Ultimate Soccer Manager'a bir şans verin. Özellikle önceki tecrübeleriniz Championship Manager veya Player Manager 2'ye sanki bir üst lige çıkmış gibi olacaksınız.



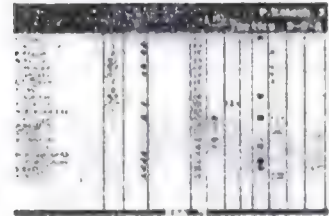
PLAYER 2

AY gözlerim yaşardı, içim bir hoş oldu, zaman ne çabuk geçmiş. Daha şundan 6-7 sene önce İstanbul'a yeni gelmiş tecrübesiz ve faakir bir taşralı genç olarak tesadüfen 64'lerin (Ahhh ahhh) kapısından içeri girmiştim. İşte o mabette yazdığım ilk oyunlardan biri de



Player Manager'dı. Aradan geçen onca yılda Sierra her serisinde 7., 8. bölüme gelmeyi başardı ama Anco anca Player

Manager 2'yi çıkardı. Bunca zamandan sonra açığı daha iyi birşeyler beklerdim. PM2, birincisinin iyi özelliklerini karışık menülerin altına ustaca gizliyor ve pek de yeni birşeyler gelmiyor. Basın, taraftar gibi süslemor de ne yazık ki çok yüzeysel, oyuna direkt bir etkileri pek olmuyor. Eski günlerin hatırı için (ilk aşklar unutulmazmış) maç



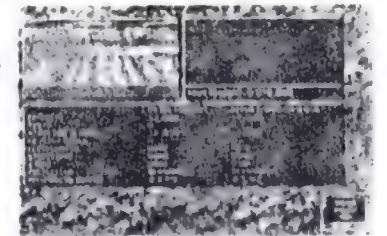
ekranlarının (özellikle izometrik olanın) bayağı güzel olduğunu söylemeliyim ama ne yazık ki hepsi bu. Yalnız unutmayın,

eğer yönettiğiniz takımda aynı zamanda oynamak istiyorsanız (ona menajerlik değil arcade deniliyor) tek şansınız Player Manager 2.

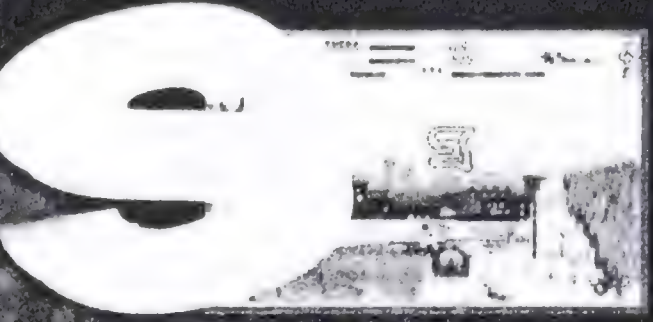


Vizeyi alamadınız di mi? Eee Almanca da öğrenemeyeceksiniz, yani size Bundesliga Hattrick haram bu durumda. O zaman sizde mecburen The Manager oynayacaksınız. Hemen üzölmeyin, durum aslında o kadar kötü değil (vize konusu başka, orda durum kötü) The Manager da

bayağı iyi oyun aslında. Temiz menüleri (bu konuda çok titizimdir, menü dediğin temiz olmalı) ve müthiş maç ekranları var. İsterseniz bu konuda yoğunlaşalım. The Manager bence bir menajerlik oyununda olabilecek en iyi maç grafiklerine sahip. Hani şu ekranın altında çıkan animasyonlar var ya, işte onlardan bahsediyorum. Kaç sezon oynarsanız oynayın bunlardan sıkılacağınızı sanmıyorum. Aynı zamanda işe de yarıyorlar, bu ekrandan oyuncularınızın performansını da takip edebiliyorsunuz. İlla en son çıkan oyunu oynamak gibi saplantısı olanlar burun kıvrabilirler ama eski meski, The Manager iyi bir oyun. Ona bakarsanız Mona Lisa da eski...



SUPER



Game Show'da oyun açıklamalarının nasıl yazıldığını hiç düşündünüz mü? Bunda düşünülenecek ne var ki de diyebilirsiniz? Haklısınız da. Bunda düşünülecek ne var ki... Bir ay boyunca yazar sıfatını kullanabileceğimiz arkadaşımız oyunu dibine kadar oynamaya çalışıyor, hatta oynarken notlar bile alıyor (bence iyi bir yazar not almalıdır) ve yazının teslim tarihi yaklaştıkça oturuyor bilgisayarının başına (bildiğiniz gibi kağıtta yazılmış olan açıklamalar artık Game Show tarafından kabul edilmiyor) ve başlıyor yazmaya. Oyunu kafasında canlandırıyor, aldığı notlara bakıyor (ben size notlar işe yarar demiştim) ve odasında, işyerinde ya da bilgisayarının olduğu her hangi bir yerde açıklamasını klavyeden kelimelere döküyor.

İyi de sen şimdi tüm bunları niye anlatıyorsun ki demezler mi adama? Tüm bunları Super Karts oyununun açıklamasını hiç de böyle bir ortamda hazırlamadığımı açıklamak için yazdım. Şu anda okulumun bahçesinde, ağaçların arasındaki bir bankta oturuyorum ve bembeyaz delterime simsiyah bir kalemle Super Karts oyununu kelimelere dökmeye çalışıyorum: Şaka bir yana Super Karts bir yarış oyunu olmasına rağmen yukarıda hatırladığım türlerin hiç birisine benzemiyor. Çünkü SK'da bir GO KART kullanıyorsunuz. Oyunu alıp almamaya karar verebilmeniz için bir kaç özelliğini söylemeliyim:

- ◆ İki kişi ekranı ikiye bölerek hem de klavyeden kontrol ederek birbirinize karşı yarışabiliyorsunuz.
- ◆ Pastel tonlarda insana yaşama ve yarışma zevki veren grafikleri var. Sanki bir çizgi filmdeymişiz gibi.
- ◆ Cd versiyonundan başka iki disketlik versiyonu kesenize de uygun olur.
- ◆ Ses efektleri olması gerektiği kadar güzel değil.

Gelelim yarıştığınız pistlere. Yarıştığınız pistler dünyanın çeşitli ülkelerinde. Bunu bir yarışa başlamadan önünüze gelen pist ile ilgili bilgilerden öğreniyoruz. Her ülkenin özelliğine göre de pistleri ayarlamayı ihmal etmemişler. Örneğin Sao Paulo'da (Meksika) havalar oldukça sıcakken Moskova'da yollar buzlarla kaplı. Tokyo'da ise bir gece yarışındasınız (pistler ışıklandırılmış tabii). Laf pistlerden açılmışken





(pist pist, toslumu yemesene be kedicik, ormanda yazmanın dezavantajı 1) yarıştan önce ekrana gelen bilgileri (İngilizcesini anlamasanız bile) pistin haritasına, yarış yönüne ve dikkatli olunmanız gereken yere konmuş olan işaretlere dikkat ederek değerlendirin. Yarış yönüne dikkat etmek de ne demek şimdi? Şu demek: Yarış başladıktan sonra yollar birbirinin içinden geçebiliyor ve siz de (ben yarışırken başıma geldi diye siz de aynı hatayı yapacak değilsiniz ama benden söylemesi) hızla çarpık çurpuk giderken birden yanlış yola girebiliyorsunuz.

Oyunun zorluk derecesini 4 değişik kademedeki biri ile ayarlayabiliyorsunuz. Ben açıkçası ilk önceleri EASY ile tüm bir sezonu 1. olarak bitirebiliyordum. GO KART'ıma alışınca zorluk derecesini yükselttim ve hayatın hiç de kolay olmadığını anladım. Direksiyonunuz başına oturacak adamı da 8 değişik kişi arasından seçebilirsiniz. Burası da önemli çünkü oyunda başarılı olan sürücüler belli. Mesela Kevin Moore ve Klaus Krugel iyi yarışçılar iken bayan olanı (İsmi şu anda bankla otururken hatırlayamadım, dezavantaj 2) kötü bir yarışçı. Hal böyle iken siz gider de bayanı seçerseniz, bu sizin yarışmanızı kötü etkileyecek demek değildir tabii rakipleriniz güçlü olacak demektir. Bençe siz iyi sürücülerden birini seçerek akıllıca davranmış olun.

Go Kart yarışmalarını iki türlü yapabilirsiniz:

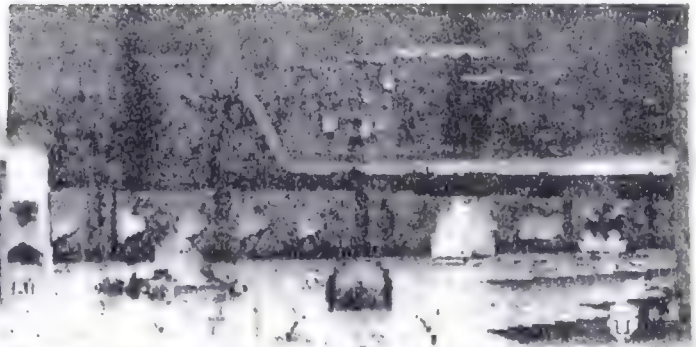
1) ARCADE: 3 hak ile oyuna başlıyorsunuz.

Yarış her pistte başarılı olup olamadığınız ilk 3'e grip giememenize bağlı. İlk 3'e giremezseniz bir hakkınız oluyor. Tabii eğer yarışlar boyunca para kazanmışsanız 5000 dolara (dolar da 50.000TL. oldu, ne alakası varsa) hak alabilirsiniz.. İsterseniz para olayını açıklığa kavuşturalım.

PARA: Super Karts'da yarışlarda aldığınız dereceye göre para kazanıyorsunuz. Köşeyi dönmenin esas yolu işe pistlerdeki paraları toplamaktan geçiyor. Pistlerden toplayacağınız tek bonus para değil tabii. Şimdi bu özellikler bir bakalım.

BONUSLAR: Bonusları pistlerden toplayabileceğiniz gibi paranızla da alabilirsiniz. Bu bonuslar işe şunlar:

TURBO: Adından da anlaşılacağı üzere Go Kart'ınız bir süre için turbo özelliği ile ivmeleniyor. Yarışa başlarken, uzun düzlüklerde (gözünüz ekrandaki haritada tabii) ve bitiş çizgisine



yaklaşırken kullanmanız özellikle tavsiye edilir.

OIL: Hızla ilerlerken rakibiniz arkanızdan çok yaklaşırsa yere biraz yağ atarak kaymasına sebep olmak o kadar da ahlaksız olmaz sanıyorum.

SUPER GRIP: Lastiklerinin çarpışmalarda ve virajlarda aşınıyor tabii. Super Grip bu zararı önlemeye yarıyor (bu tamamen benim çıkardığım bir sonuçtur gerçekte ilgisinin olup olmadığı hala tartışılmaktadır).

Tüm bu özellikleri pistlerde de toplayabildiğinizi kaç kere söyleyeceğim bilmiyorum. Ama daha hiç söylemediğimi bildiğim bir şey ise: paranızla yarış aralarında Go Kart'ınızı UPGRADE (bilgisayar piyasasında bu günlerde çok moda olan bir kelime) edebilirsiniz. Motoru, sağlamlığını lastikleri ve yakıt deposunu geliştirebilirsiniz. Parayı veren düdüğü çalar misali. Bu UPGRADE'lerin yarışlarda oldukça faydasını göreceksiniz. Nerde kalmıştı yahu (beyler bayanlar yanıma oldukça güzel bir kız oturdu, yazıma kısa bir ara veriyor ve "Ben bir yazarım" diyerek muhabbette başlıyorum, avantajlar 1) Niye kızlar bilgisayar oyunları ile pek ilgilenmezler anlamıyorum?!?!?!?

2) SEASON: Los Angeles, Londra, Berlin, Delhi, Sao Paulo, Moskova ve Tokyo gibi kentlerin değişik pistlerinde ikişer kez yarışarak uzun bir sezona başlayabilirsiniz. Ayrıca bu deplasmanlı!! sezonun isterseniz 1. istemezseniz de 2. yarısını oynayabilirsiniz.

Valla oyunun grafik özelliklerini falan değiştirebiliyorsunuz da size bu saatten sonra bunları anlatmayı hiç düşünmüyorum. Çünkü moralim demin ki kısa süren muhabbete çok bozuldu valla (avantaj 1 ilgi görmeme halinde dezavantaj 3 olabiliyormuş). Yazıma daha fazla devam edemeyeceğim. Ben Neyzen'e gidiyorum

☑ MERT TOPÇU

Firma Sistem:
ZHD - 8 MS (M.D.M)
2 MB RAM - VGA
Min. PC 386

Karar: %81

CAP COMBAT AIR

Çok zaman oldu. Ama neden bilmiyorum, beynimin bu köşesine hapırlanmış, bu anımda "O zamanlar Amiga 500'im vardı. Yeni oyunları sormak için bilgisayarçıma gittiğimde, insanlar yeni gelmiş bir oyuna bakıyorlardı (Şimdilerde benim şiddetle sıkılarak yaptığım gibi). İlk bakışta ilgimi çeken bu oyun bir uçak simülasyonu olan (eskiler bilir) F-18 Interceptor'du ve o zamanlar yaptıkları bütün oyunlarını oynadığım Electronic Arts yazmıştı. Benim ilgi odağımı tam onikiden vuran özellik ise oyundaki çarpıcı vektör grafiklerdi. Kamera uçağın üzerinde 360 derece dönebiliyordu ve ayrıntılı uçak resimleri vardı. O zamanlar yeni olan bu özellik, şimdi bir uçak simülasyonunda olmasa ayıplıyoruz (Insanoğlu nankör mirim... (çok doğru... (hence de))). Ama o zamandan, günümüze dokuz yıl geçti ve geçen yıllar için de bilgisayarların gelişiminden faydalanan programcılar, giderek gerçeğe daha yakın simülasyonlar yazmaya başladılar. Artık CNN canlı yayınlarında Briefing veren NATO komutanlarının gösterdiği görüntüleri bilgisayarınızın ekranında görebiliyorsunuz. Combat Air Patrol'da da gerek kokpit görüntüleri gerekse de dış mekan grafikleri, texture-map tekniği kullanılarak gerçeğe oldukça yakın olarak yazılmış ve yazan firma da Psygnosis (çok severim kendilerini). Psygnosis'in ilk olarak Amiga için tasarlayıp yazdığı, fakat satışa çıktığı zaman hayal kırıklığına uğradığı CAP, şimdi de PC'ler için yazıldı. Oyuna PC'lerin güzel özellikleri kullanılarak bazı eklemeler yapıldı. Neyse biz Amiga'cılar fazla kızdırmadan (ne de olsa bizim de kanımızda var) PC versiyonunu açıklamaya başlayalım.

Klasik olarak her simülasyon oyununda gördüğümüz bir doğrultu sahnesi bu oyunun da girişini süslemiş. Sonra da hic, bir masraftan kaçınmayarak yapılmış, bu uçak gemisi resmi ekrana gelip sizin emirlerinizi bekliyor. Bu uçak gemisi üzerinde mouse pointeri gezdirirseniz değişik işlemler yapabiliyorsunuz. Şimdi sırasıyla bu işlemlere bir göz atalım. İlk olarak oyunu oynamaya başlamadan önce yapmanız gereken ayarlamaları, daha sonra da sırasıyla diğer özellikleri açıklayalım.

CONFIG: Uçak gemisinin size bakan yan tarafı. Burada oyun ile ilgili çok çeşitli ayarlar yapabilirsiniz. İlk olarak karşınıza çıkan Joystick calibration bölümü. Burada lafı gelmiş iken beyan edeyim. Joystick ile oynamak çok zevkli. Klasik olarak bu ayarlamaları yaptıktan sonra, şimdi karşınızda gördüğünüz seçeneklere bir göz atalım.

Constant Speed (On/Off): Oyunu sabit bir hızda oynamanız için gerekli bir seçenek. Yani oyunda objelerin bol bulunduğu bir yere geldiğinizde bilgisayarınızın yavaşlamasını istemiyorsanız bunu 'On' durumuna getirin. Yok eğer Pentium'unuz olacak kadar teknolojiyi yakından takip edebiliyorsanız ve ekranda objelerin çok bulunması bana koymaz diyorsanız bunu 'Off' yapın.

Max Enemy Aircraft (1/2/3/No Limit): Oyunda karşınıza çıkması muhtemel uçakların adedini belirliyorsunuz. Bu seçeneği 1,2,3 ve Sınırsız olarak değiştirebilirsiniz.

Personal Damage (On/Off): Size gelen acımasız kurşunlara karşı biraz dayanıklı olmanızı sağlıyor.

Wingman Damage (On/Off): Silah arkadaşınıza da kanatlarınız altına alabilirsiniz.

Unlimited Weapons (On/Off): Tanesi birkaç milyon dolar olan silahlardan sınırsız olarak kullanabilirsiniz.

Crash Detect (On/Off): Olur ya, yere yakın uçarken kazara çarparsanız, uçağınızın bütün ihtisamı ile tekrar göklere dönmesini sağlayabilirsiniz. Bunu 'Off' yaparak ufak hatalarınızda göreve baştan başlamak zorunda olmazsınız.

Kill Collision (On/Off): Çarpışma kontrolünü açıp kapatabilirsiniz. Mesela saatte 1000 küsur km/h hızla gidiyorsunuz. Birden karşınıza bir uçak çıkıyor. Eğer siz isterseniz o çıkan uçağa çarpıyabilirsiniz.

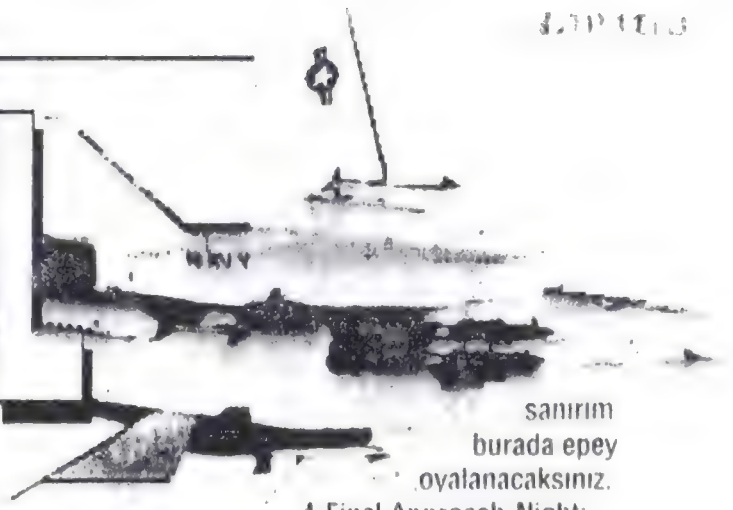
Campaign Mission Start (Carrier/Target/Random): Herhangi bir yerden de göreve nereden başlayacağınızı belirliyorsunuz. Seçeneklerimiz ise uçak gemisinden, tam hedefin üzerinde veya rastlantısal olarak.

3D WORLD:

View Depth (Low/Medium/High): Makinanızın hıza bağlı olarak bu seçeneği arttırabilir veya azaltabilirsiniz.

Day/Night (On/Off): Uçuş zamanı sırasında

PATROL



sanırım
burada epey
oyalanacaksınız.

4-Final Approach-Night:

Geceleyin yukarıdan uçak gemisi
çok güzel görünüyor.

5-Refueling: Abi en zor iş bu yaaa...İğne
deliğinden yakıt alacaksınız.(Ama bu uçağı

vurmak çok zevkli)

6-Refueling-Night:Gece yarısı canınız yakıt almak
isterseniz bu seçeneği seçin

WEAPON

1-Air to Air: Yukarıda birkaç uçakla dogfiht yapmak
istermisiniz.

2-Air to Air-Night: Uykusu kaçan bir-iki pilotu
düşürebilirsiniz.

3-Air to Ground: Yer hedeflerine birkaç deneme atışı
yapabilirsiniz

4-Air to Ground-Night: Gece, siz, birkaç maverick ve
birkaç zavallı hedef.

Alltaki iki seçenekten Flight Deck-Uçak gemisinden
kalkmanıza, Airborne-Denemeye havadan başlamanıza
izin veriyor

gökyüzünün kararmasını veya aydınlanmasını
sağlayabilirsiniz.

Clouds (On/Off): Gökyüzünde bulutların arasında
uçmak istiyorsanız, bir de ufak bir ayrıntı olarak
bilgisayarınız iyiyse bu seçeneği 'On' yapabilirsiniz.

Visible Payload (On/Off): Uçağın dış görüntüsünde
silahlarınızın görünüp, görünmeyeceğini buradan
belirleyebilirsiniz.

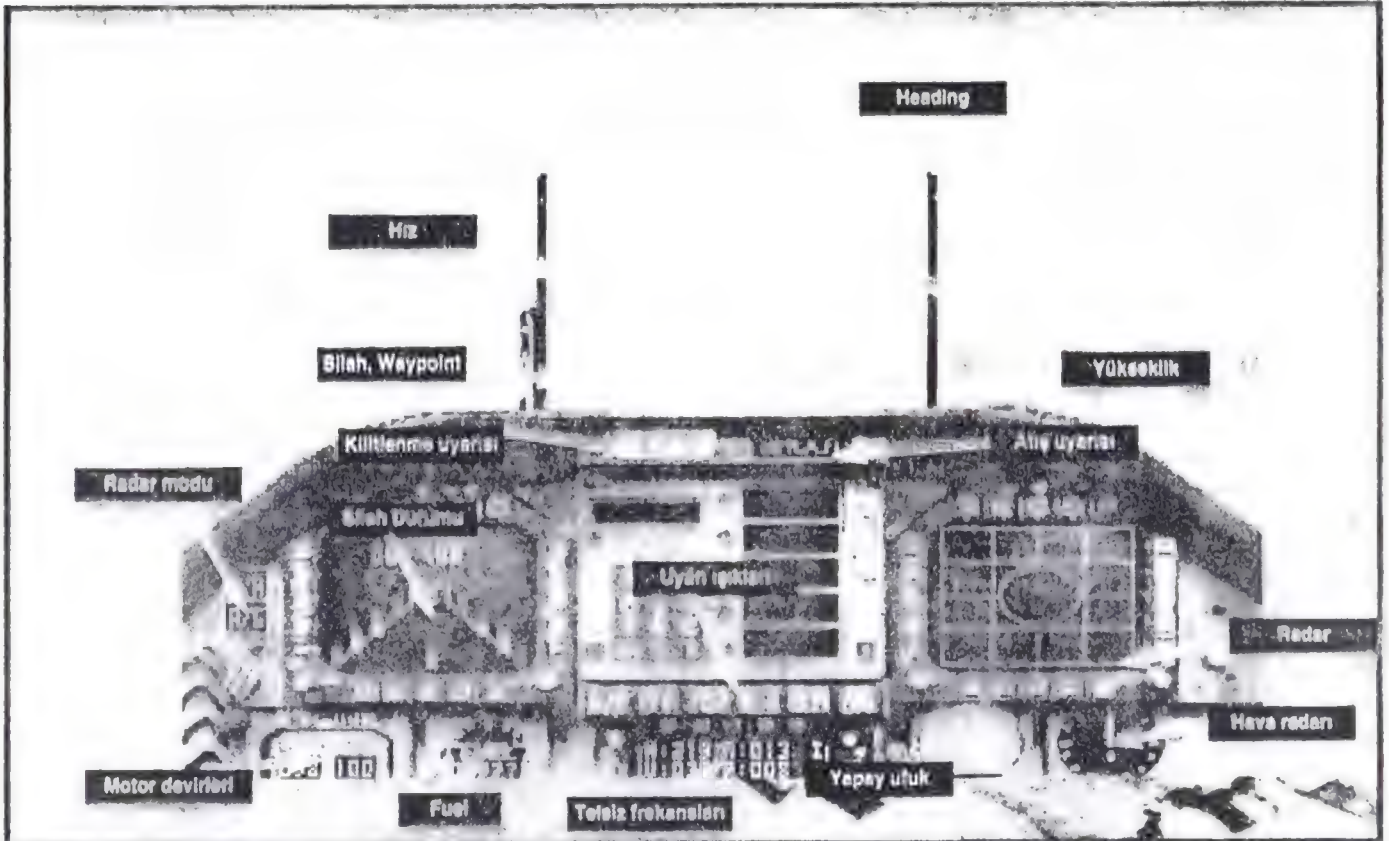
TRAINING : (En sağdaki uçak resmi) Adında
anlaşılacağı gibi herhangi bir durum için deneme
uçuşu yapıyoruz. Burada karşınıza çıkan
bilgisayarda denemek istediğiniz durumu
seçebilirsiniz. Bunlar sırasıyla.

FLIGHT

1-Catapult: Uçak gemisinden kalkış için deneme
yapabilirsiniz.

2-10000 feet: 10000 Feet'de uçmak da zevkli olsa
gerek.

3-Final Approach: Uçak gemisine inme denemelerini
buradan yapabilirsiniz. Bu iş bayağı zor olduğundan,



Arkadaşlar, şaka bir yana birliğe katılmadan önce, burada uçak gemisine inme, refueling ve weapon training'leri ile çok samimi olmalısınız. Bunlarda usta olduğunuza karar verene kadar deneme yapmalısınız. Yoksa gerçek göreve çıkınca zorlanabilirsiniz.

INSTANT ACTION: (Kulenin önünde, fırlatılmaya hazır gözükten uçak) İşten, okuldan yada günlük yaptığınız herhangi bir sıkıcı işten eve döndüğünüzde veya hali-hazırda evde olupta canınız sıkıldığınızda bilgisayarınızın başına geçip CAP'i yükleyin. Bu seçeneği seçip, bütün hirsınızı karşınızda gözükten uçaktan alabilirsiniz. Burası gerçekçilik kısmının minimumuna indirildiği, daha çok arcade olarak tasarlanmış ego tatmin bölümü. Deneyin iyi bir stress atma yolu olabilir.

PILOT ROSTER: (Kontrol kulesinin altında dedikodu yapan subaylar) Buraya girip orduya kayıt yaptırabilirsiniz. Bilgisayara bağlanıp mevcut olan bir pilotu iptal edip, kendinizi yazdırın. Ayrıca birkaç görev geçtikten sonra buraya girip "INFO" seçeneği ile başarı durumunuzu öğrenebilirsiniz.

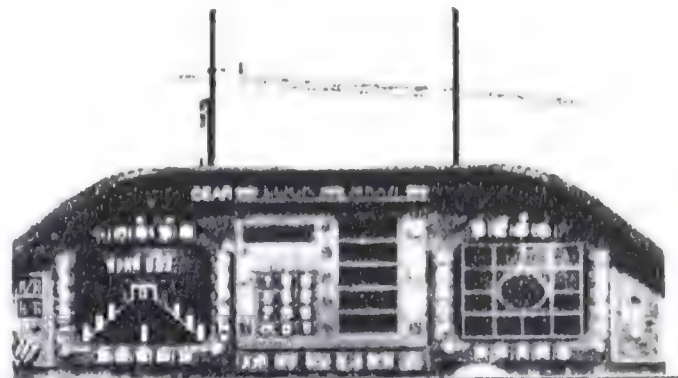
SINGLE MISSION: (Soldaki yalnız uçak) Ejer Pilot Roster'da kayıt işlemlerinizi tamamladıysanız, bu ekranda tek bir görev için deneme yapabilirsiniz. Göreve hedefin tam üstünde veya uçak gemisinden kalkarak başlayabilirsiniz (Flight Deck ve Over Target seçenekleri). Ben bu görevleri oynamadan birliğe katılıp gerçek görevlere çıktığımdan, size pek fazla bilgi veremeyeceğim. Zaten fazla bilgiye de pek ihtiyacınız yok. Karşınıza bir uçak çıktığında, kendinize ucuzundan bir havadan havaya füze seçin ve ateş edin. Sonra da bakın bakalım, düşürdüğünüz uçak, düşürmeniz gereken uçak mıymış. Düşman uçağı ise 'hak etmişti bunu, kalles!' dersiniz. Yok eğer zavallı bir silah arkadaşınız ise 'lyi çocuktu ama n'apalım... Dostlar sağolsun' gibisinden teselli sözcükleri ile avunursunuz.

CAMPAIGN: Son olarak bu seçenek ile Amerikan hava kuvvetlerine kaydınızı yaptırıp, Amerikan emperyalizminin dünyadaki hakimiyetini sürdürebilmesi için savaşıacaksınız. Daha önce 'Pilot Roster'da kayıt işlemlerinizi yaptysanız, karşınıza çıkan listede adınızı seçip görevlere başlayabilirsiniz. Bu seçeneği seçtiğinizde, karşınıza doğru gelen gazetede savaşın başladığı haberini alıyorsunuz. Ve kendinizi size ilk görevlerinin verileceği ve görevler

hakkında bilgi alabileceğiniz 'Briefing' odasında buluyorsunuz. Burada ekranın sağında bulunan fax'a benzer cihazdan (ne işinize yarayacaksa) o günkü hava raporunu alabilirsiniz. Kapının yanındaki dolaptan ise pilot datalarınızı kaydedebilir yada görevinizden istifa edebilirsiniz. Bu dolabın üstündeki ilkyardım çantasından kendinize hasta raporu yazdırıp o günkü göreve çıkmayabilirsiniz. Burada yapabileceğiniz son ve en önemli şey ise ekranın ortasında bulunan projector cihazı ile görev hakkında bilgi almak. Mouse ile bu cihaza kliklediğinizde hedefinizin bir görüntüsü, izlemeniz gereken rota ve yakıt ikmal yapacaksanız bunun hakkında bilgi ekrana gelecektir. Gerekli bütün bilgileri aldıktan sonra kapıdan dışarı çıkın. Şimdi kendinizi bir koridorda bulacaksınız. (Birden sanki adventure açıktıymışım gibi oldum) Sağdaki odada uçağınızdaki navigation bilgilerini değiştirebilirsiniz. Görevinize göre gideceğiniz noktaları buradan navigation bilgisayarına data olarak girip, havada iken o noktaları kolaylıkla bulabilirsiniz. Bu işlemi de yaptıysanız sıra geldi silah seçimine. Gördüğümüz gibi birçok silah kullanabiliyorsunuz. Bunları açıklamaya bizim dergide, bu oyun için ayrılan sayfaların sayısı maalesef yetmiyor. Ben size kısa ve öz olarak yer hedefleri için Maverick'leri, havadaki hedefler için ise Sidewinder'ları tavsiye ederim.

Karada yapmanız gereken her bir şeyi tamamladıktan sonra, şimdi Flight Deck'e gidelim. Kendinizi 40-50 milyon dolarlık bir uçağın kokpitinde bulacaksınız. Şimdi isterseniz hep beraber bir görev tamamlayalım. Görevimiz bize en yakın düşman birliğine gerekli malzeme ikmal için kullanılan tek yolun üzerindeki köprü.

Briefing odasına gidip görev hakkında biraz bilgi alalım. Sonrada karşımıza çıkan silah seçeneklerinden,



çok da sıcak oluyordu bir hikaye...

**O ZAMAN
BİZ ONU
DÜDÜRELİM**

Yetti artık kardeşim, dergi mi çıkıyoruz, dolmuşçuluk mu yapıyoruz, hayatımız yollarda geçiyor. Dergi'nin beyin takımı (Levent ve Serkan) hemen çareyi buluyorlar,

bütün sorun Boğaz Köprüsü. Köprüyü patlattık mı trafik sorununu da kökünden halletmiş olacağız. Hemen derginin F-16'ına (her dergiye lazım) alıyoruz ve yola koyuluyoruz.

ama tahmini milletinden burada da rahat yok tabii. Bu sefer de sanya boyadıktan MIG'lerle bize makas atmaya başlıyorlar. Engin Abia eteğini kaldırıp onları oynarken biz de iki füze

o çünkü kıyafetimize uygun olan birkaç tane seçelim. Artık uçağımızın içindeyiz. İlk önce bulunduğumuz koluğa şöyle bir yerleşelim. Kaskımızı takalım (mesela yanı) Winçman'imize ve görev arkadaşlarımıza iyi uçuşlar diledikten sonra besleme çekip uçağımızın motorlarını çalıştıralım (sağ ve sol alt tuşları). Dikkat ettiyseniz çoğul kullandım, yani iki adet motorumuz var. Motorların devir göstergeleri ekranda dikkatinizi çekecektir. Sol elinizin altında bulunan ve motor gücünü ayarlayan kolu ileri doğru itin ('+' ve '-' tuşları). Devir göstergeleri maximuma ulaşınca, demin ittiğiniz kolu biraz daha güçlü ittirin. İleri doğru bir adım daha gittiğini göreceksiniz. İşte bunu yaparak After Burner'ı açıyorsunuz ('O' tuşu). Son olarak, karşınızda duran ve altında Lunch yazan Sarı düğmeye basarak, sizi tutan fırlatma mekanizmasını serbest bırakın ('L' tuşu). Şimdi mavi engin gökyüzünde süzülüyor olmamız lazım. Ha unutmadan önünüzde, üzerinde tekerlek (Levent sus) resmi olan yeşil düğmeye basın da iniş takımlarını içeri alın. Malum havada sürtünme var, yanar, kırılır birşey olur mazallah. Şimdi navigation bilgisayarınıza bakın. Bilgisayar, sizi en güvenilir yerden hedefe götürmek üzere programlanmıştır. İlk waypoint noktanıza doğru yönelmek için, head-up displayin en üstündeki heading göstergesindeki küçük oku ortaya getirerek ilerleyin. Bu noktaya vardığınızda navigation bilgisayarında ikinci hedef noktasını seçin ('W' tuşu). Yukarıda yeni çıkan heading noktasını takip ederek hedefinize doğru gidin. Şimdi görevin en rahat kısmınızdasınız. Hatta yükseklik korkunuz yoksa, aşağı doğru bakıp, bulunduğunuz yerden aşağısı nasıl gözüküyor bakabilirsiniz. Yanlız, burada hatırlatmam gereken birşey var. Eğer şehrin üzerinden geçiyorsanız dikkatli olun. Çünkü aşağıdakiler alçaktan uçan uçakları pek sevmiyorlar. Köprüyü önünüzde

görünce ilk önce radar sisteminize bir göz atıp yer hedefleri moduna getirin ('Tab' tuşu) ve yavaş yavaş alçalmaya başlayın. Sağ elinizde tuttuğunuz kolun üzerinde silah seçmeye yarayan kırmızı bir düğme var ('G' ve 'U' tuşları). Hemen kendinize havadan yere bir füze veya bir bomba seçin. Hedefe doğru yaklaşınca head-up display'de silahınızı kilitlemeye çalışın. Kilitlediğiniz zamanda o baş parmağınızdaki sürekli yanıp sönen kırmızı düğmeye basıp ('Space' tuşu) ateş edin. Vuramadıysanız biraz ileriden bir U dönüşü yapıp tekrar bir sorti yapın. Yok eğer o demin taş gibi karşınızda duran köprü şu anda yer ile yeksan olmuş ise son Way point noktasını seçip uçak gemisine doğru yönelin. Birkaç yüz kilometre gittikten sonra üzerinizde görevi yapmanın verdiği mutlulukla uçak gemisine doğru alçalın. Size güvenlikle inmenize yardımcı olmak için yapılmış bilgisayar sistemini (Intelligent Landing Sistem-ILS) ve iniş takımlarını açın. Hızınızı düşürün. Uçak gemisine yaklaşınca bizi iyice düşürüp, uçağın burnunu havaya kaldırın. İner inmez yerdeki çelik halatları tutacak kancayı atın ('A' tuşu). Hızınız sıfır olunca hemen sağınızda bulunduğunuz kabin camının emniyet kilitlerini açan bir switch var. Ona basıp camı açın ve uçaktan aşağı inin (dikkat edinde düşmeyin. Biraz yüksektir) Denilenleri tam olarak yaptıysanız bir görevi tamamlamış olacaksınız.

Evet bizden bu kadar. Şimdi size düşen sıkılana kadar bütün görevleri bitirmek. Bu yazının girişini okuyupda hala oyunu almamış olanlar için birkaç kelime söyleyip yazıyı bitirelim. Şöyle adam gibi hızlı, gerçekçi, sürükleyici ve güzel bir uçak simülasyonu oynamaya hasret kalmış eski pilotlardansanız bu oyunu kaçmayın derim. Bir de birşey daha diyeyim de içimde kalmasın. Arkadaşlar bence de Warcraft, Dune 2'den çok daha güzel

MEG

Firma:

OCEAN
SIMULASYON

Sistem:

77MB - 77MB Hardisk
77 MB RAM - VGA
Min. PC 486

Karar:

%85

Bu köprüyü, hah zaten kara da görünü, yarısı köprüyü, köprüye az kaldı. MAD köprü yarına Alman kontrolçüsüne vurulmuş ama her zamanı gibi onu bekliyor. Ama görev görevi.

Bu istanbul köprüleri çok aradık, canısı değil ama plan, daha merhaba diyemeden önce başlıyorlar. Amma çok adamın silahı varmış böyle, galiba Trabzon yenilince İstanbul'da kalmış.

Köprüyü yapmak pek zor olmuyor (ne de olsa köprü kadar hızlı) ama gıydetilere köprü kurma parası vermek açkacı gururumuzda dokunuyor. Yanlız köprüyü vurduğumuzda

göre her gün denize nasıl geleceğimize problemi Serkan'ın Levent'in göğünden kaçması galiba. Bunun cevabını da gelecek ayda SimCity2000 hikayemiz Köprüler yapıldı mı gelip geçmeye de bulabiliriz.

BROS

toplarının üzerine atlamak intihar olacağından bunu asla tavsiye etmem. Evet oyunumuz genel olarak bağımlılık yaratacak türde. Ama oynarken dikkat edin ve fazla sinirlenmemeye çalışın. Çünkü oyundaki bütün haklarınızı kaybettikten sonra oyun en başa dönüyor. Bu arada oyunun save edilemediği gibi kod

falanda vermediğini belirtmek isterim. Son olarak bu oyunu bilgisayarının hafızası az olanlara ve bu tür platform oyunlarından hoşlanıp biraz vakit geçirmek isteyen herkese kesinlikle tavsiye ederim.

☒ Mr.OZ

boruların üzerlerine gelip aşağı çektüğünüzde ise bonus odalarına geçebiliriz. Bu odalardan ise yukarıda açıkladığım objelere sahip olabilirsiniz. Oyuna ilk başladığınızda Mario oldukça kısa boylu bir büyücü olarak karşımıza geliyor. Mantar ve çiçek objelerini aldığınız zamanda boyu ve eni artıyor. Eğer oyun içindeki yaratıklara yakalanırsanız aldığınız bu ekstra güçler kaybolur. Konu açılmışken birazda yaratıklardan bahsedelim. Oyunun ilk bölümlerinde çıkan kaplumbağa, yerden bitme ebi, ve balık gibi yaratıkları üzerlerine atlayarak safdışı edebiliyoruz. Yalnız ilk ve ikinci bölümlerde bulunan acayip bitki ve ateş

Firma: P.D. (PLATFORM)	Sistem: 1DD - 1MB HardDisk 1 MB RAM - VGA Min. PC 286
Karar:	%78

Jagged Alliance

Öncelikle 16 yaşından küçüklerin ve ruh hastalarının oynaması tehlikeli ve yasaktır. Madem ısrar ediyorsunuz, birer yatıştırıcı alın bakıim. Çünkü birazdan dünyanız kararacak, hayatınız kayacak ve fırlatacaksınız. Sebep de Jagged Alliance'in sevdiği programcıları. Neyse, hadi fırlatalım (Oyunu install ederken notları okumayanlar için şimdiden belirtiyim. Oyunumuzun güzellikleri daha çalıştırılırken başlıyor. Büyük bir ayrımcılık ve ırkçılık yapan (O.J. Simpson'ın kulakları çınlasın) programcılar ram'ı 8 Mb.'tan az olanları aşağılayarak farklı dosya ile oyunu çalıştırmalarını sağlamışlar. Ram'ı 8 Mb. ve üzeri olanlar "JA" yazarken, aşağılık bilgisayarlar "JAVM" yazıyor. (Şimdi de benim bilgisayarın kulakları çınlasın. Zaten daha bir sürü kulak çınlatıcam.)

Neyse, çalıştıralım ve oyunun demosunu izleyelim derken demo falan bulamıyoruz. En azından "üzüntü ve muz kabuğu" dedirtecek bir giriş var

İlk Kontrol Panosu :

Sonuçta oyunun ilk kontrol panosu karşımızda Muhteşem programcıların bize attığı ikinci kazık, ram gözetilmeden herkese atılmış. Her oyunda

ilk çıkan kontroller arasında yer alan "Load a Game" seçeneğinin yerinde yeller esiyor. Burada "Continue Game" seçeneği var ve oyunun asıl kontrollerine buradan gireceğiz. Bu seçeneği, yüklemek istediğimiz bir save dosyamız varsa kullanacağız Bunu birazdan asıl kontrol odasını anlatırken yazacağım

İlk kontrol panosunda sırasıyla :

Start New Game : Oyuna yeni başlayacaklar için

Continue Game : Asıl kontrollere gider

Exit to Dos : Dos'a geri dönüş

"Start New Game" seçeneği bizi oyunun konusunun anlatıldığı 'demomsu' sıkıcı bir konuşmanın içine atıyor. "Ya sabır!" deyip hiç olmazsa bir kere okuyun (şifa niyetine). Yine de yazarlığın icaplarındandır; olmayan konuyu biraz anlatayım :

Küçük ve şirin Metavira Adası (60 sektörlük hayvani bir ada!) Atlantik Okyanusu'nun güneyinin incisidir. Ne yazık ki bu inci 1952 yılının Ocak ayında nükleer test alanı olarak kullanılmış (Chirac'ın kulakları çınlasın). Yıllar sonra bu adada müthiş bir ilacın yapımında kullanılacak bir bitki bulunur. Maalesef profesörümüz Jack ve bomba yapımında kullanılabilecek potansiyellere sahip kızı Brenda,

Eee Malum Mevsim Sonbahar
BASKINTIYA EV ARAMA ZAMANI



Gelenek olmuş artık her üniversite öğrencisi gibi Sonbahar gelince oturduğumuz evden atılıyor. Sanırım bu bir doğa kanunu- neyse Allah'tan Mr.OZ'un babası emlakçı, bize Pasifik'te bir adada oldukça



hesaplı bir ev ayarlıyor. Ulağım biraz zor (parağütie allanıyor) ama olsun, timsah dolu nehri geçince ilk ev (zaten adadaki tek ev). Evin içinde üstlerinde 'Mister NO' yazan bazı sandıklar var, herhalde eskiden burda



kalan öğrencinin eşyaları. Tam bir şigenin içine kontratı ve depozitoyu koyup okyanusa atmaya hazırlanırken (postane daha bitmemiş) dışardan bazı güdültüler duyuyoruz. O da ne, başka öğrenciler de eve

Lucas Santino adında 'kötü' bir adam tarafından kandırılarak safdışı bırakılırlar (sürpriz!). İşte burada devreye biz girip profesöre yardım edeceğiz (daha büyük sürpriz!) Böylece dünyayı kurtarmak gibi klasik bir göreve atılıyoruz. Konuşmadan sonra oyunun zorluk derecesini belirleyeceksiniz. "Easier/ Normal/ Harder" şeklinde kolaydan zora sıralanan zorluk dereceleri arasında fazla düşünmenize gerek yok. Çünkü eğer "Easier"da oynayıp bitirebilerseniz ben de kendimi GameShow'un bürosundan aşağı atacağım. Tabi büronun birinci katta olması sözümün değeriyle uzaktan yakından alakalı değildir! Aslında sözüm sizin becerinize değil (öndən kimsenin şüphesi yok..) fakat bu oyunun sonuna kadar sabir taşı olsa çattar.

Zorluk derecesini de seçince asıl kontrol odasına giriyoruz. Unutmayın ilk başlayacaklar burada önce kendilerine bir takım kurmalıdırlar.

Asıl Kontrol Odası :

Her yol Roma'ya çıkar misali bizim de en sık geleceğimiz yer burası olacak. Yukarıdaki isme bakmayın, burası derme çatma bir barakaya benziyor. Oda grafiğinin içinde bazı bölümler oyunun kontrollerini oluşturuyor. Bunlar :

Duvardaki takvim (save\restore) : Alt kısmı 'restore' yani eski oyunları geri çağırma; üst kısmı ise 'save' yani yeni oyunu kaydetmek için **Masanın üstündeki bilgisayar (Contact A.I.M.)** A.I.M. denilen ve paralı asker bulabileceğimiz birtür insan pazarlama kuruluşuna bağlanıp, kuracağımız takıma adam seçiyoruz.

Tahta perdeyle kapatılmış pencere (View Team) : Tam anlamıyla gereksiz bir seçenek. Burada zaten bir sürü tabloda göreceğiniz, takımın özellikleri, masraflarınız (bekçiler, işçiler ve takım) ve ağaçlardan elde ettiğimiz gelir gösteriliyor. Ayrıca elimizdeki sektör sayısı gibi ayrıntılar var.

Duvardaki dolap (Control Panel) : Burada

oyunken dikkatimizi çekecek bir sürü özelliği, açma kapama düğmeleri var. Fakat öyle çok kontrol seçeneği var ki hepsini anlatmama imkan yok. Ayrıca gerek de yok. Çünkü her seçenek açık bir şekilde yazılıp ismi konarak anlaşılır hale getirilmiş. Örnek vermek gerekirse buradan ekran kaymasını, müziği, efektleri... **Yatak (Sleep) :** Ne yazık ki, bu güzel eşyada Brenda'yı konuk edemiyoruz. Sadece yatıp uyumak için. Bu sayede bir sonraki güne geçebiliriz.

Kapı (Leave) : İlk kontrol paneline geri gider.

Takım Kurmak : Asıl kontrol odasında, masanın üstünde duran bilgisayara kliklediğimiz zaman karşınıza FRP'lerden fırlayıp gelmiş bir karakter seçme bölümü çıkacak. Böyle karakter seçtiren bölümleri oldum olası sevememişimdir. Çünkü onca karakter ve özellik arasından benim gibi bir kararsız için seçim yapmak çok zor. Gözüm hep arkada kalır. Acaba en iyi takımı kurabildim mi? Yoksa diğer adam daha mı iyiydi? FRP oynayanlar bu soruları yakından tanır. İşte yine karşımıza çıktılar.

Sececeğiniz adamlar ücretlerini günlük alacakları için uçuk ücretli profesyonelleri tercih etmeyin. Yoksa topu atarsınız ve askerler alacaklarını bir şekilde tahsil ederler. (Çok kötü şeyler olabilir!)

Adamların uzmanlık dalları 4'e ayrılıyor :

Mechanical: Mekanik bilgisi

Explosives: Patlayıcı bilgisi

Medical: Tıp bilgisi

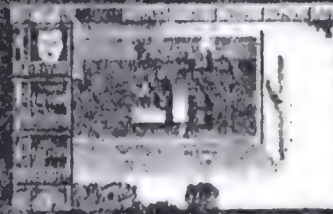
Marksmanship: Nişancılık

Benim görüşüm size en yararlı olacak uzmanla doktorlar ve nişancılarıdır. Yaralanan bir adama doktor müdahale etmezse bu adamın gün bitinceye kadar dayanacağını düşünmek delilik olur (başıma gelmiş gibi mi anlattım?)

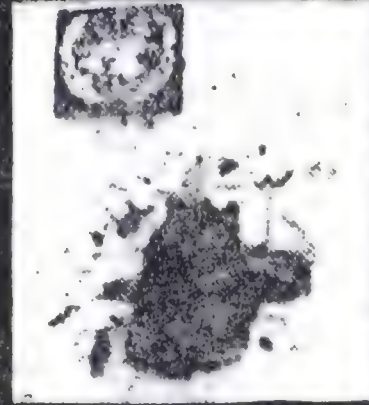
Ayrıca iyi nişancılarınız yoksa çatışmalar sizin için sinir bozucu bir kör dövüşüne döner ve düşman askerleri sizi gravyer peyniri



Bakmaya gelmişler. Hemen onları temizlemeliyiz, kug yaklaşıyor, başımızı sokup long oynayacak (yani dera çalışacak) bir yere ihtiyacımız var. Çatışma kanlı geçiyor, çocuklar hazırlıklı gelmişler. Çalıklar



MAC'leri oluyorlar, du' testisi bu yolda, ka' kalır örneği. Ama artık ev bizim, yader gelecek Ekim'de ev sahibi (genelde öğrencilere Darth Vader döşer) %1735 zam yapmak isteyip biz kabul etmeyince bizi atana kadar bizim.



KLAVYE ÖRTÜSÜ

Asker Seçmece: Askere tıklayarak, resmine iki klik,space'e basarak ya da F1,FB
Mataradan su içmek için : Matarayı sol klicle alıp, inventory ekranında askerin kufasına sol klic
Kamuffaj kullanmak için : Kamuffaj alıp, inventory ekranında vücuda sol klic
Hareket etmek :İstenen yere çift sol klic
Hep beraber hareket : Sol tuşu basılı tutarken sağ tuşa tıklayarak
Sesizce hareket :Hareket sırasında Shift'e basarak
Eğilmek :Alt'a basılı tutarken sol klic

(İmlec askerin üstünde), ya da imlec askerin üstünde sağ klic sonra sol klic
Dinlenerek yürüme (back up): Hareket sırasında Alt'a basarak
İstenen yöne bakma : Sağ tuş basılı iken sol tuşa tıklayarak
Bir askerle yer değiştirme : İmlec yer değiştirilecek askerin üstündeyken X'e basarak
Birşey almak : İmlec el şeklindeyken neyeye sol klic
İmlec el geldine sokmak : Ctrl tuşuna basarak
Eşyanın almadan incelemek ve İşaretleri okumak : İmlec

İncelencek şeyin üstündeyken 'Z' tuşuna basarak
Bir eşyanın özelliklerini görmek: Eşyaya sağ klic
Eşyayı kullanmak: Sağ eldeki eşya kullanılabilir. Ekranda herhangi bir yere sağ klic, böylece kullanma imleci çıkar, sonra sol klic
Görüntüyü değiştirmek: PgUp PgDown tuşları
Kullanılan askerin gördüğü döşemeyi görmek: Enter'a basarak
Zamanı hızlandırmak: 'C' tuşuna basarak

gibi delik deşik yapar. İyi bir mekanikçi ise her türlü kapıyı maymuncukla açabilir ve tamirat yapabilir. Patlayıcı uzmanını ben sadece köprü başlarında nadiren bulunan mayınları temizlemekte kullandım. Bunun için başka bir uzman kullanırsanız Ay'a Seyahat kitabını okumasanız da olur. İlerleyen bölümlerde bu



uzman patlayıcı yerleştirme ve mayın serme gibi görevlere de çıkabilir (rivayetlere göre...)

Bir de ikincil özellikler var :

Health: En önemlilerinden biri. Sağlık göstergesi
Agility: Çeviklik

Wisdom: Zeka seviyesi

Ucuz olsun diye gerizekalılar bölüğü kurarsanız adamlarınız hem geç öğrenir hem de verdiğiniz emirleri unutarak savaş suçu işlerler.

Son olarak askerlerin level'ları ise onların tecrübelerine göre artar. Yani çaylakların level'ı 1, ihtiyar kurtları 9 olabilir. Tecrübeli bir asker savaş ekranında daha fazla hareket puanına sahip olacaktır.

A.I.M. ekranının altındaki tuşlardan :

Exit : Asıl kontrol odasına döndürür.

Info : Kurduğunuz takımın ortalama özellikleri ve başarı yüzdesi hakkında bilgi verir.

Gear : Baktığınız askerin üzerinde bulunan eşyaları gösterir.

Sağ ve sol oklarla istediğiniz askerleri bulur ve fotoğrafı üzerine tıklayıp kiratarsınız. Tabii çok üstün özellikli olan askerler sizi aşayacaktır.

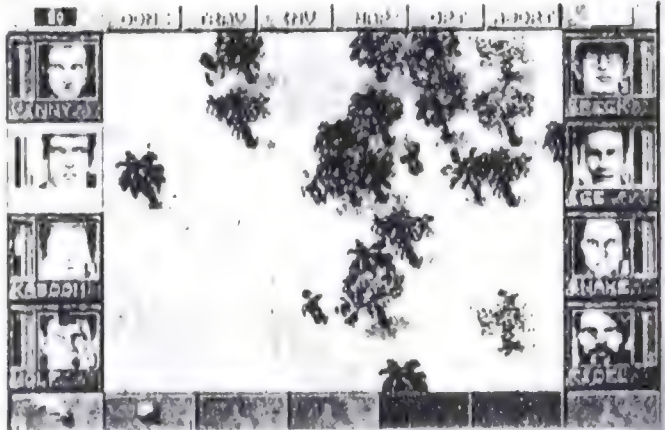
reddederler (kader utansın).

Yeni başlayan bir oyuncu olarak takımınızı kurduktan sonra uyumalısınız ki (büyüyesiniz) birinci gün başlasın ve görevinizi öğrenip savaşa girin.

Harita Kontrolleri : Uyuduktan sonra karşınıza çıkacak ekran Metavira haritası önünde bazı kontrollerle dolu.

Ekranın altında 3 farklı kontrol paneli var :

En solda takımınızla ilgili olanlar var. Takımınızı başlayacağınız sektöre yerleştirmek için önce 'team' tuşuna basıp, sonra size ait bir sektöre (başlarken tek sektörünüz var yani zor seçim) tıklayacaksınız. 'Team' tuşunun altında asker sayınızı ve kaç askerin aktif görevde olduğunu belirten gösterge var. Bunun altında yer alan üzerinde askerlerinizin toplam ücreti yazan tuşa basınca karşınıza takımı hazırlayacağınız ekran geliyor. Bu ekranda askerlerin tüm özellikleri



gözüküyor ve fotoğraflarının üstündeki 'on duty' yazısına tıklayarsanız verebileceğiniz görevleri görebilirsiniz. Bunlar :On duty : Aktif görev, Rest: Dinlendirmek, Train : Fiziksel, tıp, patlayıcı, mekanik veya nişancılık çalışması yapar, Doctor : Ağır yaralı askerleri tedavi eder, Patient: Tedavi edilir, Repair : Üzerindeki objeleri tamir eder. (Mekanikçiler), Fire: Askeri kovmak için

Bu görevler asgari bir günlüktür.

Her fotoğrafına tıklayarsanız, inventory ekranı

Okar ve burada askerlerinizin elindeki teçhizatı belirleyebilirsiniz.

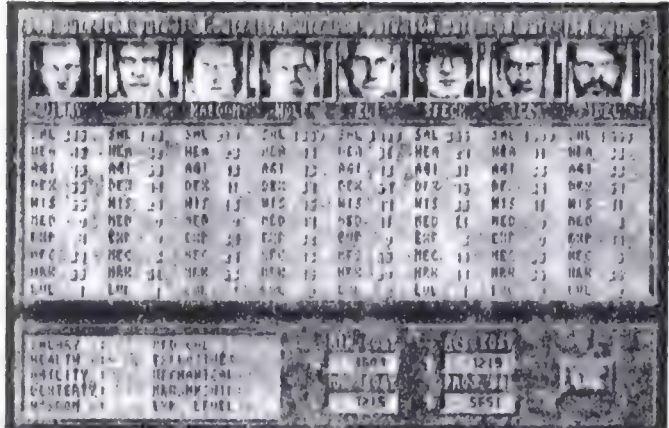
Harita ekranının altındaki ikinci bölüm ise bekçi ve işçilerin sayısını ayarlamaya yarar. Üzerinde 'Guards' yazılı tuşa basıp istediğiniz sektörünüze sol tuş ile kliklerseniz bir bekçi alır, sağ tuşa basarak bir bekçi azaltırsınız. Aynı şey üzerinde 'Tappers' yazılı tuşa işçiler için geçerli. İsterseniz bunların ücretlerini 'Salary' tuşuyla yükseltebilirsiniz.

Harita ekranının altındaki üçüncü bölüm ağaçların istatistiklerini veriyor. Yani kaç ağacınız var ve kaç ürün verecek duruma ulaşmış, bunlardan toplam geliriniz nedir gibi... Ağaç başına 500 \$ kazanırsınız. Bunları 'Proj. Bal.' tuşuyla daha detaylı görebilirsiniz. 'Trees' tuşuyla ise fabrikaları ve işleyebilecekleri ağaç sayısını görürsünüz.

Ekranın üstündeki sektör grafiklerinde ise içi boş siyah noktalar olgunlaşmamış ağaçları, yeşil renk olanlar ise olgunlaşmış ağaçları gösterir. Sarı noktalar işçi sayısıdır (olgunlaşmış ağaçlara eşit olmalı). Mavi noktalar o sektördeki bekçileri gösterir. Beyazlar ise takımınızı yerleştirdiğiniz sektörde onları temsil eder.

Takımınızı yerleştirip, sağ alt köşedeki 'OK' tuşuna basın ve savaşa başlayalım.

Savaş Ekranı : Ekranın sol üst köşesinde sektörün no'su, sektör bizimse yeşil, savaşıyorsa kırmızı-yeşil şekilde yanıp söner.



Sağ üst köşede ise güneş ışığı yavaşça karanlığa gömülüyor. Sizin de bildiğiniz gibi kararınca gün bitecek (sürpriz!). Ekranın altında seçtiğiniz askerin taşıdığı eşyalar var. Sağ elindeki (en solda gözükten) eşya kullandığı eşyadır.

Ekranın iki yanında askerlerinizin resimleri ve istatistikleri var. Resimlere sağ tuş ile kliklerseniz :

Max. Aim: İyi nişan alır ve çok hareket puanı harcar.

Rsv. Points: Sağ elindeki kullanacağı alet için her sıra

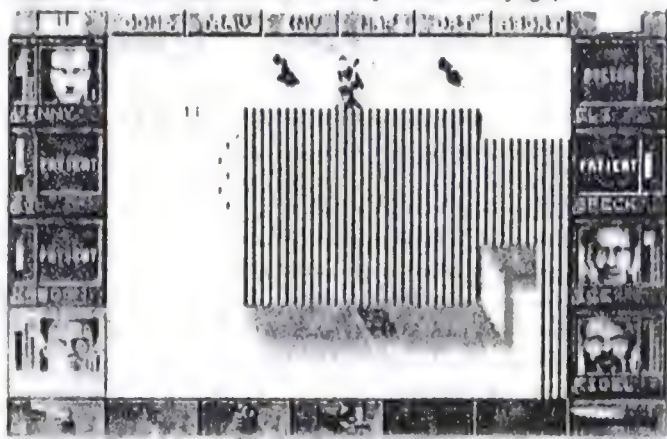
gelişinde biraz hareket puanı saklar.

Mute : Askeriniz her emrinize "OK" diye gevezelik etmez.

Resmin yanındaki uzun barlardan soldaki kırmızı sağlık düzeyini, ortadaki mavi askerin nefesini ve sağdaki pembe ise hareket puanı düzeyini gösterir. Bu barlara sol tuş ile kliklerseniz askerin özelliklerini öğrenebilirsiniz. (Hareket puanını resmin üstünde rakam olarak da görebilirsiniz.) Ekranın üst ortasındaki seçenekler ise soldan sağa sırayla :

Done: Savaşta siz bütün askerlerinizin hareketlerini tamamlayınca buna basarak hareket sırasını düşmana verirsiniz.

Traverse : Sektör değiştirmeye yarar. (Başka türlü düşman sektörüne giremezsiniz). Mesela adamlarınızı sektörün kuzey sınırına yığıp



'Trav'e basar ve kuzeyi seçerseniz kuzey sektörüne geçersiniz.

Inv: Seçilen askerin üstündeki giysiler, teçhizat ve aletleri görür ve çeşitli ayarlamalar yapabilirsiniz.

Map: Ele geçirdiğiniz bir sektöre bekçi transfer etmek için. Bol bekçi bulunan bir sektör üzerinde sağ tuşa klikleyip bekçi alır daha sonra göndereceğiniz sektör üzerinde sol tuşa kliklersiz. (Mesela yeni aldığımız sektörlere)

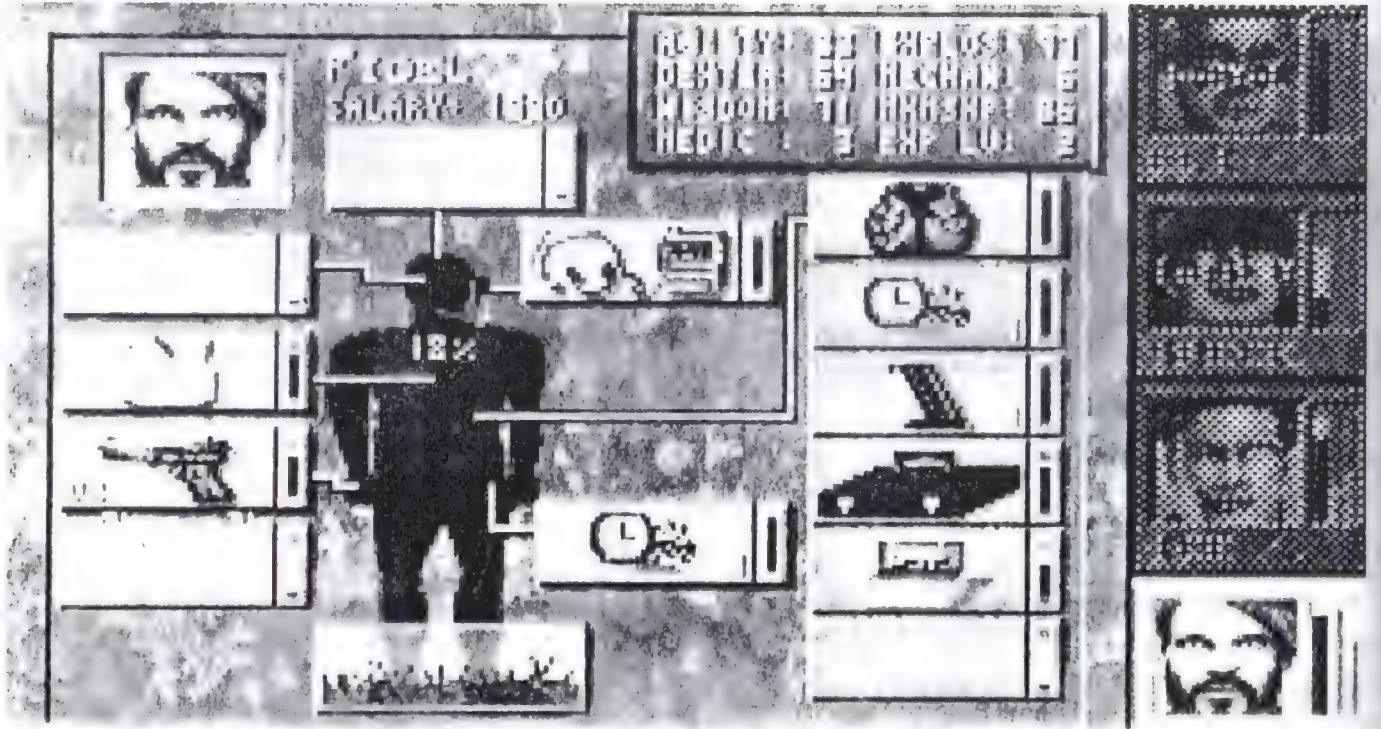
Opt: Quick save hariç asıl kontrol odasındaki panel ile aynı.

Abort : Beğenmediğiniz bir günü terketmek için.

◆ Ateş ederken imleç dikdörtgen halini aldığında sağ tuşa klikleyerek harcayacağınız hareket puanını belirleyebilirsiniz. Çok puan = İyi atış

◆ Nişan alırken imleç sabit kırmızı değilse (yanıp sönüyorsa) hedef menzil dışıdır ve vuramazsınız. Yaptığınız atışlar ancak taciz ateşi olabilir (ne demekse...)

◆ Düşman her yerde olabilir. Bu yüzden ağaçların arasından yürümek, savaşırken bir



çalının arkasına saklanmak ve hareketinizin sonunda eğilmek ortalık yerde kelaynak gibi avlanmanızı engelleyecektir.

- ◆ Çok cepli giysiler daha çok şey taşıdığından bulduğunuz yerde affetmeyin, hemen giyin.
- ◆ Her askerde mutlaka yedek şarjör bulunmalı. Çünkü Cüneyt Arkın gibi yumrukla adam öldüremezsiniz.
- ◆ Eğer her gördüğünüz barakanın içine hareket puanınız bitmiş bir şekilde dalarsanız düşman askerleri "Ooo, üzümlü kekimiz de gelmiş" diyeceklerdir. Girmeden bir sıra beklerseniz hareket puanınız tam olur ve kötü sürprizlerden kurtulabilirsiniz.
- ◆ Hareketinizden evvel biraz bekleyip imleçten o uzaklığın kaç hareket puanı götüreceğini öğrenirseniz boyunuzdan büyük işlere kalkışmamış olursunuz.
- ◆ Savaş ekranını bulunca fellik fellik düşman arayıp bulamayanlar; öncelikle 'traverse' yaparak düşman sektörüne geçmeyi deneyin (Alo çöpçatan hattı)

Bitirirken bu oyun için canı gönülden iyi birşey yazmak istiyorum ama zorlanıyorum. Ses ve efektler desen vasat, grafikler eh işte ve bir oyunu baştaçı edecek en önemli şey atmosfer unutulmuş. Üstelik bu oyunu 4 Mb'lık bir bilgisayarda oynamak insanın mazoşist duygularını geliştiriyor. Çünkü çok düşman askeri olan sektörlerde sıra düşmana geçince ya oturup maç izliyorsunuz ya da tamamen kilitleniyor ve programcılara iyi niyetlerinizi sunarak yeniden başlıyorsunuz.

Yine de biliyorum ki bu tip oyunların da

hastaları var (Mac'in kulakları çınlasın). Onlar bu tür sorunlara zaten alışkıdır (şamar oğlanı pozisyonu).

Fakat ismi saklı bir fani, bu oyun Dune 2'ye benziyor diye yazmıştı. Alakası bile yok; tam anlamıyla UFO'nun ellerinden öper. Bu arada başka bir dergi elemanına (o kendini bilir) bir gönderme : Şu bizim Dune 2, valla da billa da Warcraft'ten daha güzel.

Gerçekten de takımınızı turn'ler dahilinde yönettiğiniz bu tip oyunlara ilgi duyuyorsanız UFO'nun oynanışı (savaş sahneleri) tamamen aynı. Tabi Jagged Alliance, UFO'nun kalitesine ulaşmayı beceremiyor. Ama harddiskte 21.5 Mb. yer tutmayı çok iyi beceriyor üstelik çalıştırabilmek için 5 Mb. boş yer istiyor. (Bir rivayete göre oyunun sonlarına doğru her save dosyası 1 Mb. gibi bir rakama ulaşıyormuş.)

Bu açıklama da burada biter millet. Şimdi güneşin ilk ışıklarından eyyel tabutumda olmalıyım. Sonuçta bu oyun için söyleyebileceğim yegane şey : "Gülü seven dikenine katlanır"

☒ Tolga Önsal

Arcade Strategy

Firma: SIRTECH (STRATEJİ)

Karar:

Sistem: 8HD - 22MB HardDisk
4/8 MB RAM - VGA
Min. PC 386

%75
(MAC'ın SÖZÜSÜZÜZÜ %85)

BROS COMPUTER MARKET



ARTIK DİSKETTE HİÇ OYUN ÇIKMIYOR
ARADIĞIM OYUNLAR HEP CD'DE
CD-ROM'UM VAR AMA CD'LER ÇOK PAHALI
BİLGİSAYARCIMA HİÇ YENİ OYUN GELMİYOR
.....DIYE YAKINIYORSANIZ

AYNEN BROS COMPUTER'İ ARIYORSUNUZ VE...
BROS'UN SICAK ORTAMI İLE TANIŞIYORSUNUZ

CD: COMMAND&CONQUER, THE NEED FOR SPEED, MAGIC CARPET 2
FADE TO BLACK, SIM ISLE, PHANTASMAGORIA

EKİM-KASIM 95 YENİ OYUN LİSTESİ (DISK)
COMMAND&CONQUER (DUNE3)
MAGIC CARPET 2
THE NEED FOR SPEED
TEKWAR
WITCHAVEN
FADE TO BLACK (FLASHBACK2)
BREACH 3
PINBALL ILLUSIONS
ZORRO 'THE QUEST'
MICRO MACHINES 2
PLAYER MANAGER 2
PC RALLY
THUNDERSCAPE
EMPIRE

EKİM-KASIM 95 YENİ OYUN LİSTESİ (DISK)
US NAVY MARINE FIGHTERS
VIOLA THE PIRELLI GAME
GETTYYSBURG
TROUBLED TOWERS
GREED
ROAD HOG
D-DAY 2
BEAVIS&BUTTHEAD MOVIES
HEROES OF MIGHT & MAGIC
ABUSE
VG FIGHTER
HORIZONS
A-TRAIN IV NETWORK
MEGA MAN X FULL
AYRICA DURACELL, POWER, SKAPHANDER, VIRUS, MORDOR, QWIRKS, SHIVERS,
FOOD FIGHT, TURBO BOAT, FINAL APPROACH, COMET BUSTERS, WOLFSBANE,
DARK UNIVERSE, BOARD GAMES...VE YUZLERCESİ!

- ★ ARAYIN GENİŞ CD VE DİSKET OYUN PROGRAMLARI LİSTEMİZİ SİZE ULAŞTIRALIM.
- ★ TÜRKİYE'NİN HER YERİNE SİPARİŞLERİNİZ TOPTAN VE PARAKENDE OLARAK GÖNDERİLİR.
- ★ ÖZEL CD KAYITLARI, TOPTAN DİSKET VE BİLGİSAYAR MALZEMELERİ
- ★ PC, AMİGA SATIŞ VE SERVİS. CD OYUN, MULTİMERYA, CDI

SON DAKIKA!!! MORTAL COMBAT 3/15 HD

SON DAKIKA!!! LEMMINGS 3D /2 HD

UYGUN FİYATLARLA **BROS** COMPUTER MARKET'DE

ADRES: DÜNDÜĞÜMLÜ CAD. DEMİRÖZ İŞHANI. 9/1 ÜSKÜDAR, İSTANBUL TEL:0 216 391 54 03 - 0 216 391 54 04

MAGIC

Oyunda başta çıkan ana menüde şunları bulabilirsiniz:

Enter Name: Oyuncunun ismini belirler.

Define Keys: Control tuşlarını seçer.

Configure Joystick: Joystick ayarlarını düzenler.

Language Selection: Lisan seçimi yapar.

Exit Game: Dos ekranına çıkar.

Load Game: Eski oyunu yükler.

Save Game: Şimdiki oyunu kaydeder.

Begin Game: Oyuna başlar.

"Begin Game" seçeneğini seçtikten sonra, karşınıza başka bir ekran çıkar. Buradaki seçenekler şöyle:

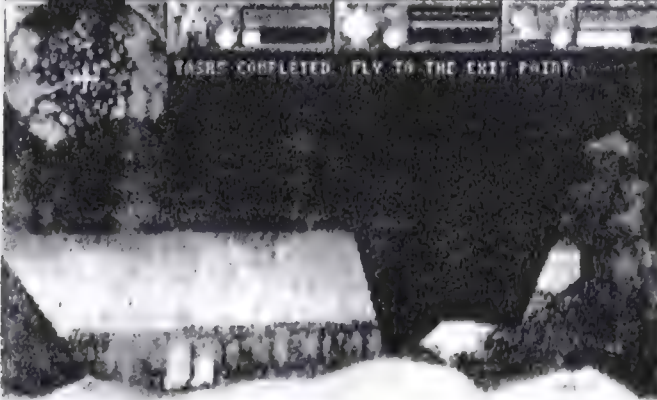
Save Game: Bu seçenek sol-üst köşededir.

Load Game: Bu seçenek sağ-üst köşededir.

Restart Game: Bu seçenek sol-alt köşededir. Yeni bir oyuna başlamak için kullanılır.

Main Menu: Bu seçenek sağ-alt köşede bulunur. Bir önceki menüye döner. Oyuna başlamak için, karşınızdaki haritada çıkan ayna ikonuna basmanız yeterlidir.

Sıra oyun ekranını açıklamaya geldi. Oyunu oynarken, yukarıda ufak bir kontrol paneli mevcut. Bu paneldeki göstergeleri sırasıyla sizlere açıklayalım: Önce ufak bir haritamız var. Bu harita sayesinde yakın çevrenizi rahatlıkla görebilirsiniz. Haritadaki noktaların



Selam dostlar, bu yazımızda size Bullfrog firmasının yeni bir hitini tanıtacağız. Söz konusu olan oyun daha önce dergimizin sekizinci sayısında açıkladığımız, Magic Carpet adlı oyunun devamı olan Magic Carpet II. Oyunun konusunu kısaca özetledikten sonra size oyun hakkında biraz açıklama yapalım. Kahramanımız birinci bölümdeki boyutları düşman büyücülerden temizlemiştir. Fakat Vissuluth adlı bir şeytanın bulunduğu bir başka boyutta tuzağa düşmüştür. O günden sonra kahramanımızın amacı bu şeytani yenerek, bulunduğu boyuttaki tüm dünyaları düşmanlardan ve yaratıklardan temizlemek olmuştur. Amacına ulaşabilmesi için gerekli olan tek şey sizsiniz. Evet onu ve uçan halısını yöneterek amacına ulaşmasını sağlamalısınız.

BÜYÜLER

◆ **Fireball:** Oyunun başlangıcında tek dayanağınız olan büyü yani ateş topu. Bu büyüü kullanarak düşmanlarınıza ateş topları atabilirsiniz. Yalnız bu büyü güçlü düşmanlara karşı pek etkili sayılmaz.

◆ **Rapid Fire:** Fireball büyüünün ikinci kademesidir. Düşmanlara seri olarak ateş topu atmanızı sağlar.

◆ **Fire Storm:** Fireball büyüünün üçüncü ve son kademesidir. Herhangi bir yere atıldığında bir alev fırtınası çıkar.

◆ **Possession:** Mana (büyü gücü)

toplarına sizin renginizi verir, yani artık o güçler sizin gücünüz olur. Ayrıca binalara atıldığında, binaların üzerinde sizin sembolünüz belirir ve binalar sizin olur.

◆ **Mana Magnet:** Bir mana topuna atıldığınızda, o top yakın çevresindeki topları kendine çeker.

◆ **Mana Lock:** Bir mana topuna atıldığınızda onu sizden başka hiçbir büyücünün alamamasını sağlar.

◆ **Castle:** Kalenizi kurmaya yarayan büyüdür.

◆ **Fire Tower:** Ateş topu defansli kale kurar.

◆ **Lightning Tower:** Yıldırım defansli kale kurar.

◆ **Speed Up:** Bir süre için, halinizin hızını artırır.

◆ **Super Speed:** Halinizin hızını bir önceki büyüden

daha fazla artırır.

◆ **Super Speed II:** Halinizin hızını maksimuma çıkarır.

◆ **Bee Morph:** Bir süre için, arıya dönüşmenizi sağlar. (Mağara ve gece bölümlerinde arı yerine ateş böceği vardır.)

◆ **Cymmerian Morph:** Sizi Cymmerian adlı yaratığa dönüştürür.

◆ **Wyvern Morph:** Sizi Wyvern adlı yaratığa dönüştürür.

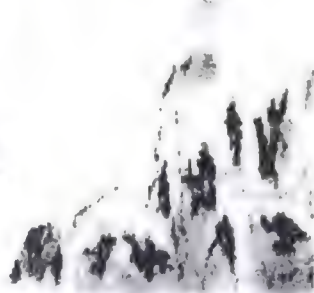
◆ **Heal:** Enerjinizi azar azar yenilemenizi sağlar.

◆ **Aid:** Enerjinizi daha fazla yenilemenizi sağlar.

◆ **Consulation:** Eğer mananız yeteriyse enerjinizi sonuna kadar yeniler.

CARPET 2

anlamını daha sonra açıklayacağım. Haritadan sonra kalenizin durumunu gösteren bir gösterge gelir. Bu göstergede bulunan kırmızı çizgi kalenizin enerjisini, beyaz çizgi ise kalenizde topladığınız büyü gücünü gösterir. Kalenizin seviyeside yanında rakamla yazılıdır. Kalenizin seviyesini gücünüz çoğaldıkça arttırabilirsiniz. Kaleden sonra balonlarınızın göstergesi gelir. Burada da kırmızı çizgiler balonlarınızın enerjisini ve beyaz çizgiler de balonlarınızın topladığı büyü güçlerini gösterir. Balonlarınızın sayısı yanda rakamla yazar, kaleleriniz belirli seviyelere gelince balonlarınızın sayısı artar. Balonlardan sonra kendi enerjiniz ve büyü gücünüz gelir. Yine kırmızı ve beyaz çizgilerle gösterilir. Daha sonra aktif büyüleri gösteren panel gelir. Bunlardan soldaki mouse'un sol tuşuna basarak atabileceğiniz büyüdür. Sağdakini ise sağ tuşa basarak atabilirsiniz. Bunların altında büyülerin enerjisi beyaz çizgilerle gösterilir. Büyülerin ve sizin enerjiniz birbirine bağlıdır. İkisi de harcadıkça azalır ve bekledikçe çoğalır.



Oyundaki başlıca tuşlar ise şöyle:

P: Oyunu dondurur ve oyun içi menüsünü çıkarır.

R: Ekranın çözünürlüğünü değiştirir.

Esc: Bölümü iptal eder.

Return: Oyun ekranı ve harita arasında geçişleri sağlar.

O: Görevinizi söyler.

D: Menüü ekrana getirir.

M: Müziğin sesini ayarlar.

V: Efektlerin sesini ayarlar.

F1: Yardımı açıp kapatır.

F2: Uçuş yardımcısını açıp kapatır.

F3: Hızlı ve normal zaman geçişleri arasında seçim yapar.

F4: Konuşmayı açar ve kapatır.

F5: Efektleri açıp kapatır.

F6: Müziği açıp kapatır.

F7: Renk paletini değiştirir.

F8: Oyuncu isimlerini açıp kapatır.

Yukarı ok: Haliyi hızlandırır.

Aşağı ok: Haliyi yavaşlatır ve geri gitmesini sağlar.

Sola ok: Haliyi sola kaydırır.

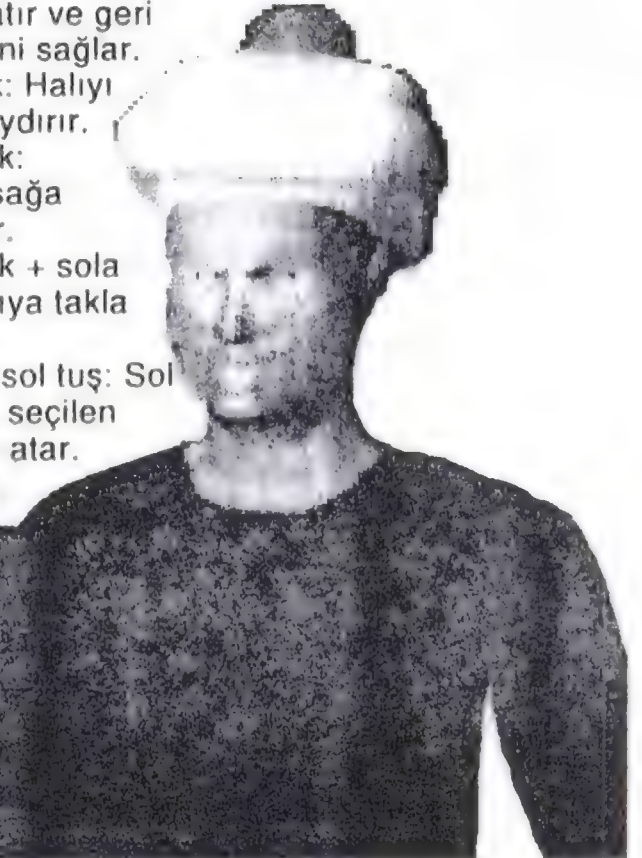
Sağa ok:

Haliyi sağa kaydırır.

Sağa ok + sola ok: Haliya takla attırır.

Mouse sol tuş: Sol tuş için seçilen büyüü atar.

Mouse



◆Shield: Belirli bir süre için size her türlü ataktan korur.
Shield II: Daha gelişmiş bir koruma sağlar.
Invulnerable: Bir süre için dokunulmaz yapar.
◆Lightning: Yıldırım atmanızı sağlar.
Thunderbolt: Yıldırım bulutunu atmanızı sağlar.
Thunder Storm: İki tane yıldırım bulutunu atmanızı sağlar.
◆Rebound: Geçici bir süre için size yapılan atakları bir ölçüde geri püskürtür.
Rebound II: Daha etkili bir püskürtme yapar.
Amplify: Öteklerden daha etkilidir.
◆Meteor: Bir meteor fırlatır ve düşüğü yerde patlar.

Meteor II: Daha çok atma potansiyeli sağlar ve daha güçlüdür.
Meteor III: İkinciden daha güçlüdür.
◆Teleport: Sizi kalenize getirir.
Teleport II: Bulduğunuz yerden kaleye ışınlar ve tekrar kaldığındaki eski bulduğunuz yere dönersiniz.
Castle Port: Kalaya ışınlama büyüsidür.
◆Invisible: Sizi bir süre için görünmez yapar.
Possess Invisible: Görünmezliği



bozmadan possess büyüünü almaya yarar.
Attack Invisible: Görünmezliği bozmadan saldırın büyülerini yapmanızı sağlar.
Beyond Sight: Bir süre için düşman büyücileri ve balonlarını haritada gösterir.
See Invisible: Görünmez düşmanlarınızı gösterir.
See All: Her şeyi gösterir.
Steal Mana: Düşman büyücülere atıldığında, onların manasını ufak bir ölçüde çalmaya yarar.

Double Steal: Düşmanlarınıza atıldığınız zaman, iki kat daha fazla mana çalarsınız.
Burgle: Daha fazla mana çalabilmek için.
Duel: Düşman büyücülere atıldığınız zaman, onları bir süreliğine otomatik olarak takip etmeye yarar.
Mana Drain: Takip ettiğiniz düşmanların manalarını emmenizi sağlar.
Health Drain: Takip ettiğiniz düşmanların enerjilerini emmenizi sağlar.
Tremor: Atıldığı yerde sarsıntılara yol açar. Bu büyü daha çok kale saldırılarında kullanılır.
Tremor II: Bir öncekinden daha etkilidir.
Tremor III: Bir öncekinden daha etkilidir.

Crater: Atıldığı yerde krater oluşmasını sağlar. Daha çok kale ataklarında etkilidir.
Crater II: Bir öncekinden daha etkilidir.
Crater III: Bir öncekinden daha etkilidir.
Earthquake: Atıldığı yerden itibaren yerin yarılmasını neden olur.
Earthquake II: Daha fazla yerin yarılmasını sağlar.
Earthquake III: Daha fazla yerin yarılmasını sağlar.
Volcano: Atıldığı yerde bir volkanın çıkmasına neden olur.
Volcano II: Daha güçlü bir büyüdür.

sağ tuş: Sağ tuş için seçilen büyüü atar.

Geri alma tuşu: Haliyi durdurur.
 Shift+L: Kalenizi kademe kademe yıkar.
 Shift+F1: Yansımaları açar ve kapatır.
 Shift+F2: Gökyüzünü açıp kapatır.
 Shift+F3: Gölgelemleri açıp kapatır.
 Shift+F4: Işık kaynaklarını açıp kapatır.
 Shift+F5: Kontrol panelini açıp kapatır.
 Shift+F6: Kontrol paneline şeffaflık verir.
 Shift+F7: Yüzeydeki gölgelenmeleri açıp kapatır.

All+S: Stereo modunu açıp kapatır.
 [: Ekranı büyütür.
] : Ekranı küçültür.

Ctrl: Büyü menüsüne girer.
 Şimdi büyü seçimine gelelim. Büyüleri seçmek için Ctrl tuşuna basılı tutarak seçimi mouse ile yapmalısınız. Mouse ile seçeceğiniz büyüün üstüne basılı tutarak seviyesini de seçtikten sonra tuşu bırakın. Eğer sol tuş ile atılmasını istiyorsanız, bunu sol tuşla yapın. Fakat sağ tuş ile atılmasını istiyorsanız, bunu sağ tuşla yapmalısınız. Her büyüün üç ayrı kademesi vardır. Bütün büyü çeşitlerini sayfada bulabilirsiniz. Maalesef oyunu bitirmeme rağmen sondaki büyüü bulamadım ve size bunu açıklamam mümkün değil. Onun dışında bütün büyüler yukarıda yazılıdır. Bütün büyülerin üç ayrı kademesi vardır. Bir büyü alındığında doğrudan birinci kademededen başlar. Büyüleri seçerken altlarında bir çizgi bulunur. Bu çizgi sizin o büyü hakkındaki deneyiminizi gösterir. Bu çizgi büyü kullanıldıkça artar ve

Arcade Adventure

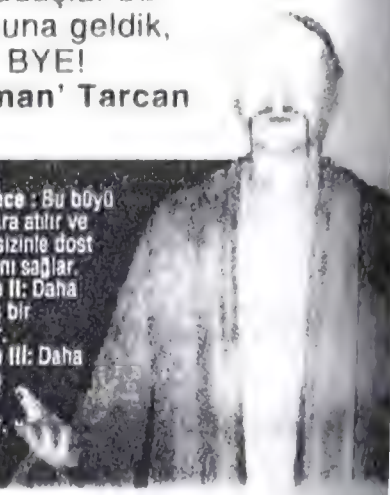
Firma: BULLFROG (ARCADE)	Sistem: CDROM 8 MB RAM - VGA Min. PC 486
Karar:	%86

sonuna gelince büyüün bir üst kademesi oluşur. Buna karşılık bazı bölümlerde çıkan büyü scrollarını alarak, yine deneyimlerinizi arttırabilirsiniz. Yaratıkları öldürüp mana toplama kendi renginizi vermelisiniz ve balonlarınız bunları toplayıp kalenize götürdükçe kalede manalarınız birikir. Kaledeki manalar limite gelince kalenize tekrar kale büyüü atarak bir kademe yükseltebilirsiniz. Kaleniz yükseldikçe kullanamadığınız büyüleri kullanabilirsiniz. Ayrıca siz de daha fazla büyü atabilirsiniz. Oyun süresince bütün bölümlerde hocanızın emirleri doğrultusunda ilerleyerek bölümleri bitirmelisiniz. Bu emirler her zaman için farklı olabilirler. Umarım, oyunu sizlere yeteri kadar açıklayabilmişimdir. Bu oyunu oynarken gerçekten etkisine kapılmamanız mümkün değil. Mükemmel sürükleyici bir oyun. CD-ROM'u olan herkese tavsiye ederim. Evet arkadaşlar bu yazımızın da sonuna geldik, görüşmek üzere. **BYE!**
Gökhan 'Madman' Tarcan

Volcano II: Daha güçlü bir büyüdür.
See Army: Atıldığı yerde bir ordu çıkar.
Cymmentan Army: Atıldığı yerde cymmentan ordusu çıkar.
Wyvern Army: Atıldığı yerde wyvern ordusu çıkar.
Gravity Well: Mağaralarda etkilidir. Yeri ve tavani birleştirir ayırır.
Gravity Well II: Daha etkili bir versiyonudur.
Gravity Well III: Daha güçlü bir versiyonudur.
Whirlwind: Atıldığında kısa bir süre bir fırtınalar ve ortalığı birbirine karıştırır.
Whirlwind II: Daha etkili bir büyüdür.
Whirlwind III: Daha etkili bir büyüdür.

Feels Mana: Bu büyüü kullandığınız zaman, birkaç tane sahte mana topu yere atılır. Düşmanlarınız bu toplara "Possess" büyüü atarlarsa, bir alev topu ile vurulurlar.
Rapid Fire: Mana toplarıdan seri olarak ateş toplan çıkmasını sağlar.
Lightning Fire: Mana toplarıdan yıldırım atılmasını sağlar.
Magic Mine: Bunlar atıldığında havada asılı kalan sihirli mayınlardır. Düşmanlarınız yaklaştığında onlara ateşle karşılık verir.
Magic Mine II: Daha güçlü bir ateş gücüne sahiptir.
Magic Mine III: Daha güçlü bir ateş gücüne

sahiptir.
Alliance: Bu büyü yaratılara atılır ve onların sizinle dost olmalarını sağlar.
Alliance II: Daha gelişmiş bir büyüdür.
Alliance III: Daha gelişmiş bir büyüdür.

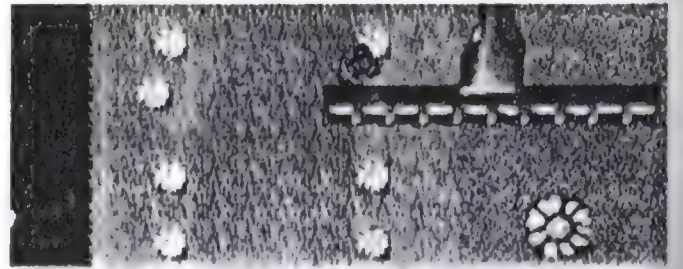
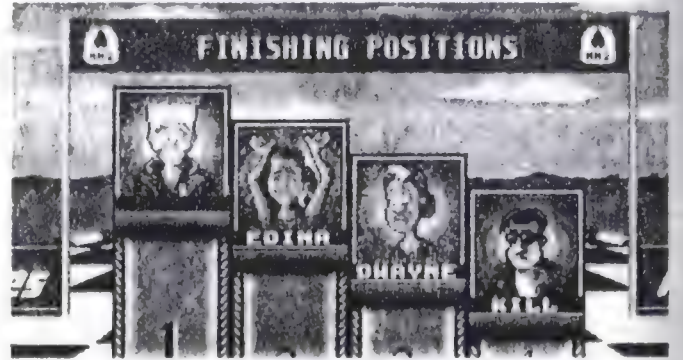
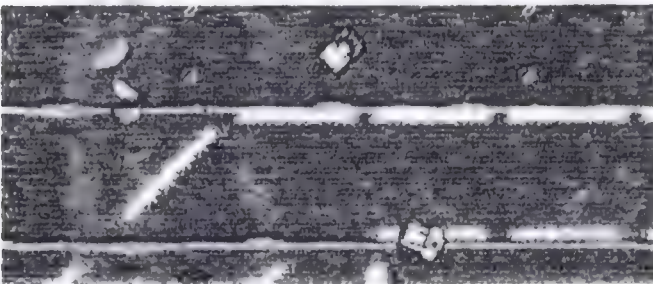
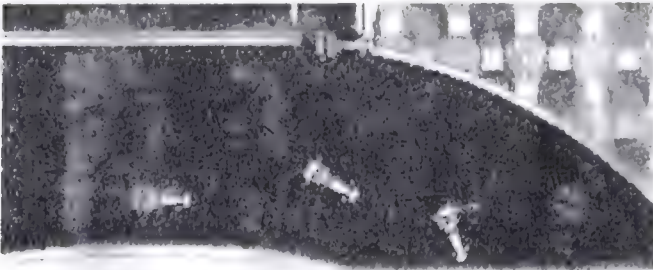


micro MACHINES

YA abi relax ya. Nedir bu stresiniz. Sözüm sana MAC, sana da Emin, hele hele sana

Muhammed. Sizin başınızda yeterince dert yok galiba, bir de gidiyorsunuz yok adventure, yok strateji, yok FRP nerde bir zor bela var onu oynuyorsunuz. Bırakın bunları keyfimize bakalım, ben size şöyle bir Micro Machines 2 tavsiye edeyim. Şeker gibi oyun, hiç güzel kafalarınızı yormadan, deliler gibi (yanlış anlamayın) eğlenmenize yardım edecek. Kabul etmiyeceğinizi biliyorum ama ben size yine de nasıl bir oyun olduğunu anlatayım, belki hoşunuza gider.

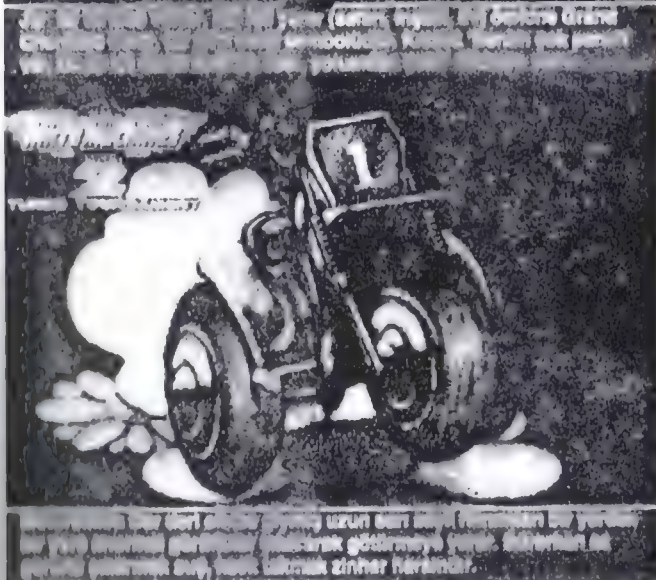
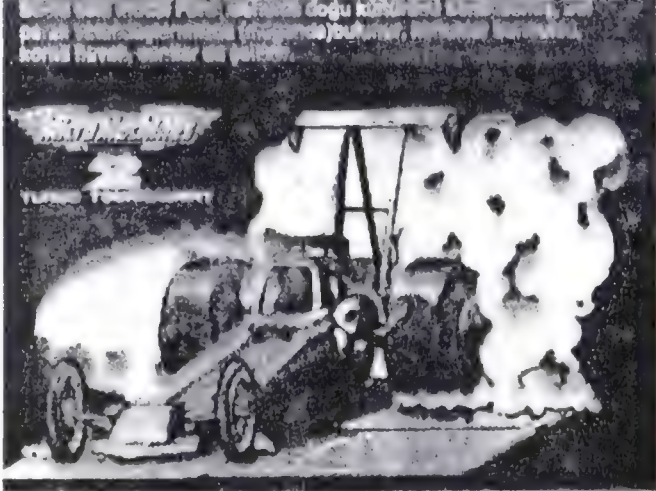
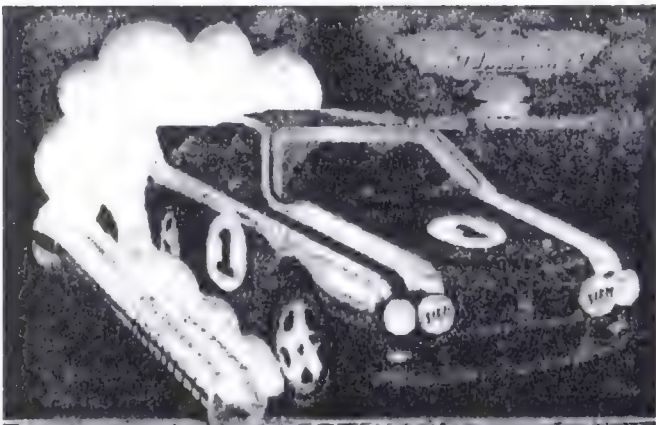
Micro Machines İki, küçükken zırlayıp aldığımız sonra 'acaba damdan düşse bozulur mu', 'kolonyayla yanıyor mu', 'tam babamın terliklerinin altına koysam düşüp beyni patlar mı' gibisinden denemelere maruz bıraktığımız küçük arabaların gizemli (hep FRP'ler gizemli olacak diye kural mı var?)



dünyanızda geçiyor. Size elsanetipi bir senaryo anlatmıyacağım, uzun lafın kısası, bu küçük arabalarla (bende bir tane 78 Corvette vardı, kırmızı, ben en çok onu severdim) atlayıp evin uygun ve uygunsuz yerlerinde çılgınlar gibi yarışıyoruz. Micro Machines 2'yi diğer tepeden görünüşlü yarış oyunlarından (Corvette'im kaybolduğunda çok üzülmüştüm) ayıran özelliği herşeye espirili yaklaşması ve genelde paso eğlence için yapılmış olması. Şimdi bu oyunu alacaksınız menülerle de kafanızı yormak istemezsiniz, bari ben size hızlı hızlı açıklayayım:

1/2/3/4 PLAYER: diyerekten oyuncu sayısını seçiyorsunuz. Bu menüyü dinleyin, gerisinde uyusanız da olur, burası önemli. Oyuncu sayısını belirledikten sonra (sonradan Corvette'i ablamın havuza attığı ortaya çıktı) yarış türünü seçeceğiz:

Challenge: Yalnız insanlar için. Giderek



zorlaşan pistlerde üç hakkımız bitene kadar yarışıyoruz.

Head-to-Head: Bilgisayar yarışçılarından birine karşı yarışıyoruz. Bu tür yarışta ve iki kişilik yarışta MM2'nin en zayıf tarafıyla karşılaşıyoruz. Ekran ikiye bölünüp herkes kendi tarafında yarışacağına ekrandan ilk çıkacak kadar öne geçene bir bonus veriliyor ve zırt yarış duruyor, iki kişi yanyana tekrar başlıyor. 3 Bonus alan yarış kazanıyor. Açıkçası olmamış çocuklar.

SuperLeague: Bu da futbol menajerliği özentisi bölümü. Dördüncü ligde başlıyoruz ve dört yarış sonunda kendi gurubumuzda (ben havuza girip Corvette'imi alamamıştım, o zaman boyum çok kısaydı) birinci olursak bir üst lige çıkıyoruz. Nispeten eğlenceli.

TimeTrials: İsteddiğiniz pistte tek başınıza zamana karşı yarışılıyorsunuz. Hiç eğlenceli değil ama en azından Challenge'de takıldığınız pistlerde rahat rahat practice yapmanızı sağlıyor.

PARTYPLAY: Siz ve 15 arkadaşınız (popüleriz galiba?) turnuva usulü yarışılıyorsunuz.

CONS.KIT: Eğer ben MM2 manyağiyim diyorsanız oturup kendi pistlerinizi dizayn edebilirsiniz. Hatta bu pistleri oyundaki yarışlara dahil edebilirsiniz. Abartmıyım ama oturup bütün araç grafiklerini baştan bile çizebilirsiniz. Hiç sanmıyorum.

Menülerimiz bu kadar (benim boyum hala çok kısa). Micro Machines 2, Code Masters gibi uyduruk oyunlarıyla tarihe geçmiş bir firmadan beklenmeyecek kadar kaliteli ve eğlenceli. Aslına bakarsanız kolay pistlerde ilk turu bitirince otomatik kazanma, cinlik yapmayı seven rakipler, yaratıcı pistler gibi bir dolu da inceliği var. Derdiniz size burhan oluyorsa şöyle iyi bir stres atmak için alın. Okuyucum sana söylüyorum, MAC, MEG, Muhammed çocuğum siz anlayın.

☒ Deniz 'ZalimFelek' Kan

Firma: CODEMASTERS (YARIŞ)	Sistem: 3HD - 7MB Hardisk 2 MB RAM - VGA Min. PC 386
Karar:	%80



P

hantasmagoria

Hadi bakalım kapatın ışıkları ve koyun CD 1'i. (@ işareti
kikleyin anlamındadır...)

CHP. 1 SUNDAY OCTOBER 10TH 9:00 AM

:Mutfaktayız. Exite @. Koltuktan kalkın. Mutfaktan
çıkın. Uzun masanın yanındaki şömineden demir
çubuğu alın. Sağdan büyük salona geçip
animasyonu seyredin. Salondaki şöminenin
yanından gazeteyi alın. (Unutmayın her yeri
inceleyin...) Hemen yan taraftan hole girin ve dipteki
kapıyı açmaya çalışın. Açamazsınız zorlamayın... Yukarı
çıkın sağdaki odaya girin. Masanın üzerinden
tarot kağıtlarını alın. Odadan çıkıp soldaki kırmızı

odaya girin ve yalağa @

Kocanızın çalıştığı odaya girin

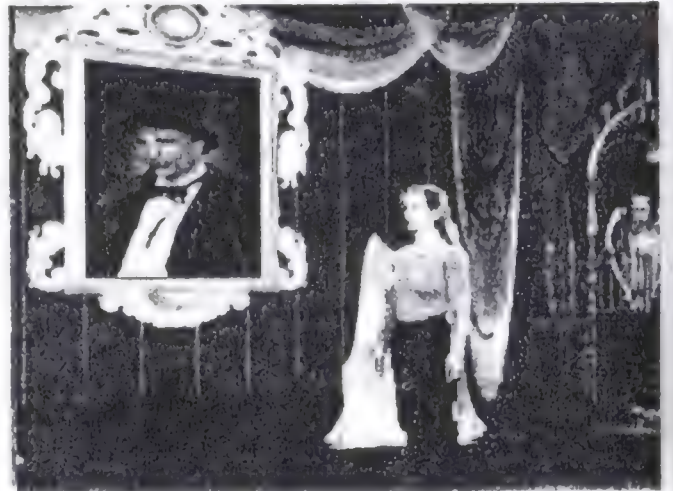
Kocanızla ne kadar mutlusunuz değil mi? Kocanız sizden
lavabo açıcısı (Drain Cleaner) ister. Neyse 2. kata çıkın ve
hemen sağda açık olmayan kapıyı farkedin. Anahtar deliğinden
anahtar görün. Şehre inin. Bunu yapmak için salondan dışarı
çıkın ve arabanıza @. Townumuza indiğinizde Robert
Thompkins Realty'e yani evi aldığınız emlakçıya girin. Muabbet
edin. Donald Gordon kocanızın adı ve siz yeni evlisiniz. Yeni
aldığınız bu evin ismi ise Carnovasch State. Sizin işiniz ise
yazarlık. Bunları buradan öğreniyorsunuz. Arama evin bulun
anahtarlarını size verip vermediğini sorun. Verdim dediği zaman
ise tekrar konuşun ve soldaki küçük dolabı açın ve anahtar alın.
Evinize geri gidin. Salonda dipte açmadığınız kapıya gidin ve
açın. Dipteki masanın üzerinden ufak köpek heykelini alın.
Heykeli göze @ ve tekrar heykele @. Böylece heykel bıçak
olmuş olmalı. Odadaki şömineye @ ve yakından bir kere daha
@. Bıçağı tuğlalara @. İçeri girin. Büyük kitaba @. Bu kitap daha
önce bu evin sahibi olan zamanın ünlü sihirbazı Carno'nun aile
ağacı. Biz kitap ile uğraşırken hemen yanımızdaki ufak kutu
kırırdanmaya başlar. Kutuya @. Ve animasyondan da
anlayacağınız gibi şeytan yani Carno çıktı ve kocanıza girdi.
CHP 2 MONDAY OCTOBER 18TH 10:00 AM: Animasyondan
da anladığınız gibi koca saçmalamaya başladı. Neyse biz oyuna
ilk başladığımız yere gidelim. Masanın yanındaki dolabı açın ve
kibriti alın. Arkadaki kapıyı açın ve tepede duran kolu çekerek
ışığı yakın. Yere @. Yerde gizli bir geçit var fakat

Sierra firmaya ya ne yapacağını şaşırmış ya da ne
yapamayacağını şaşırmış herhalde Oyun mu bu, film
mi? Bu kadar masrafı çıkar mı? Bir oyun 7 CD olabilir
mi? Olacak iş mi? Neyse lali hiç uzalmayacağım ve hemen
konuya girerek size oyunu anlatacağım.

Oyun da toplam 7 bölüm var. Yani her CD bir bölüm. Oyuna
istediğiniz bölümden başlayabiliyorsunuz. (Merak etmeyin
ihtiyacınız olan her alet bölüm başında size veriliyor.) Oyunun
SAVI kısmı da biraz değişik. Oyunu Save ettiğiniz zaman bir
önceki dosya siliniyor ve save ettiğiniz yer geçerli kalıyor. Yani
oyunda tek bir save dosyası var. Bu metod 7. bölüme kadar
aynı şekilde işliyor. Fakat 7. bölüme başladığınız anda eski save
dosyanız siliniyor ve bir hamlede 7. bölümü bitirmeniz isteniyor.
Yani 7. bölümü oynama başladığınız anda oyundan
çıkamıyorsunuz. Eğer çıkarsanız bütün save dosyalarınız
siliniyor ve oyuna ikinci CD'den başlamak durumunda
kalmıyorsunuz. Bunun çözümü ise basit: 7. bölüme geldiğiniz
anda zaten az yer kaplayan Sierra isimli dizininizi başka bir yere
kopyalayın olsun bitsin

Oyunda Menü çok kolay o yüzden anlatmıyorum. Bir fark
oyunu sansürlü veya sansürsüz oynayabilirsiniz. Sansürlü
oynarsanız küfür, açık sahneler, korkunç sahneler gibi
bölümleri göremezsiniz. (Bu oyunu bir kez sansürlü oynayan
olursa lütfen beni arasin.). Bunun dışında ekranın sol altında
durun kurukafa size ipucu vermekle görevli. Sağ altta ise
elinizdekileri görebilmenize olanak veren bir göz var. Oyun
SVGA istiyor. Eğer yoksa çalışmaz. Ona göre.
Bu oyunu ilk aldığımızda Mert ile ben (Timur) bayağı
heyecanlanmıştık. O yüzden kimin oynayacağına karar
veremedik böylece ikimizde oynadık fakat her zaman ki gibi
ameleliği bana düştü. Ben de bu yazıyı yazarken kendime has
bir stil kullanma kararı aldım.

Oyunun ilk bölümlerini size detaylı anlatacağım ki konuyu
anlayabilesiniz. Fakat 4. bölümden sonra sadece şunu yapın
buna tıklayın diyeceğim. Yoksa 10 sayfada yazsam oyun
bitmez. Oyunu oynarken sizden bir ricam var. Herşeye ama
herşeye bakın. Zaten ortada inceleyebileceğiniz bir eşya varsa
mouseunuzun ucu kırmızı yanar. Benim açıklamamda kesin
yapmanız gereken komutlar olduğu için her yeri incelemesiniz
olması gereken olay gerçekleşmeyebilir. Bu yüzden her şeye
kikleyin



açamıyorsunuz. Şömineden aldığınız çubuk ile bunu açın. Kibriti üzerinize@. Yerden çekici alın. Her yeri inceleyin. Buradan sonra evin bütün bahçelerini dolaşın. Ahırın kapısını açmayı deneyin fakat açamayın. Eve girin salondaki falcı kadına @. Kocanızın çalıştığı odaya girin. Çocuk odasına girin. Oradan yatak odanıza girin. TV'nin çarprazındaki dolaptan para alın. Townumuza inin. Antikacıya girin ve konuşun. Tekrar girene kadra kadına @. Antikacı bize Carnovash State'in lanetli olduğunu, orada çalışan işçilerin devamlı yaralandıklarını, Carno öldükten 10 yıl sonra Templeton adlı bir ailenin burayı müze yapmak için aldığını fakat evde garip şeyler olduğu için vazgeçtiklerini falan anlatır. Carno hakkında ise onun bir darker-side ilizyonist olduğunu, 5 kere evlendiğini fakat bütün karlarının bazılarının bir şekilde öldüğünü bazılarının ise kaybolduğunu, bunlara ek olarak Carno'nun ufak bir kızı da olduğunu ve ona da ne olduğunu kimsenin bilmediğini, karlarının hepsinin de yanında çalışan asistanlar olduğunu ve Carno'nun son kansı Marie tarafından bir şekilde öldürüldüğünü ve bahçede gömülü olduğunu anlatır. Buradan çıkın ve markete girin adama @ ve dreen cleaner'ı alın. Parayı verin. Marketin sonuna ilerleyin ve dipten sabun kemiklerden alın. Market sahibinden Malcolm adında birini öğreniyoruz. Bu zat zamanında Carno'nun yanında çalışmış ve şu anda kasabanın dışında oturuyormuş. Arabanız olduğu yerden yukan ilerleyin. Köpeğe kemiği atın. Kapıyı çalın. Konuşun. Eve geri dönün ve ahıra girin. İnceleme yapın aman korkmayın. Kocanız gelince drain clr. verin. Kocanız gittiğinde onun çalıştığı odaya gidin

CHP. 3 THURSDAY OCT. 20TH 12.00 PM

Sağdaki ağaca @. Ahıra gidin. Merdivene @. Tırpanı alın çengele @. Çengele tekrar @. Kınlan tahtaya bakın ve çekiç ile çivi çıkarın. Merdivene @. Eve gidin ve açılmayan kapıya çıkın. Gazeteyi kapıya @. Çiviye kapıya @. Gazeteye @. İçerideki tahta kapıyı açın. Kırmızı kitabı alın ve hemen townumuza Malcolm'un evine gidin ve konuşun. Daha sonra eve geri dönün.

CHP. 4 FRIDAY OCT. 21ST 7.00 AM

Aman dikkat burada sahne var. Aşağıya inin gazeteyi kadına verin. Bahçeye gidin ve ayı oğlanla konuşun. Sola gidin tekrar geri gelin ve yine ayı ile konuşun. (...Timur ...Efendim MertAbi lütfen ona ayı deme, o iyi bir insan hem de çok saf, yauk onna ayı deme. Hem o ölücek. ...Peki peki demem. Rahmetli desem Çok ayıp olur, onun adı var, onu kullansanaPeki.) Ayı ile konuşmayın Cyris ile konuşun. Türberin sağından ilerleyin ve yamuk olan ağaca gidin. Cyris ağacı devirince ağaca @. Yolda yuvarlak metal bir nesne bulmanız lazım. İlerleyin ve seraya girin. Yerden spatulayı alın ve işte Carnoooo. Yaşasın, vur Carno öldür o kadını. Bulduğunuz yuvarlak metali teleskopa @. Teleskopa @. Seraya tekrar girin. Sağdan ilerleyin ve saksıya @. Tekrar @. Eve geri gidin. 2. kata çıkın ve mor odadaki tuvale @. (Ya mert ona palet demezler tuval derler...) Çivi ile açtığımız odaya girin ve çekici tahta duvara @. Resimlere, sandığa, kolyeye, kitaba, rozete @. En alt kata inin.

CHP. 5 FRIDAY OCT. 21ST 8.30 AM

Bilgisayara @. Kocanızın çalıştığı odanın hemen yanındaki odaya gidin. Aynaya @. Carno iş başında. Ahıra gidin. Bahçedeki göle @. Eve girin ve büyük masanın arkasındaki aynaya @. Yukarı çıkalım ve mor odaya girelim. Etrafı inceleyin. Duvardaki resme @. Sol üstte duvardaki kola @. Tünele girin. Bakıtki dümeni döndürün. Sağdan ilerleyemiyorsunuz öyleyse

sola devam. Arkaya ilerleyin. Sahnedeki sandalyeye ilerleyin ve @. Sahnenin yanındaki kapıdan geçin. Dolaba, raftaki resme, duvardaki postere @. Kapıdan dışarı çıkın. CHP 6. SATURDAY OCT. 22ND 9.20 AM Telefon tamircisi ile konuşun. Odamıza gidin ve bilgisayara bakın. Ahıra gidin ve kadınla konuşun. Townumuza oradan Malcolm'un evine gidelim. Resmi verelim. Eve geri dönelim. Tamirci olayı...

CHP 7. SATURDAY OCT 22ND 3.30 PM

İşte ne oluyorsa bu bölümde oluyor....Unutmayın bu bölüme bir başladınız mı çıkmak yok. Eğer bu bölümü başan ile bitirebilirseniz, bölüm sonunda nasıl oynadığınızı tekrar seyredebilirsiniz.

Odanızdasınız. Hemen kocanızın çalıştığı odaya gidin. 7. CD'yi takın. Buraya kadar 6. CD idi. Adam size saldırınca hemen yanınızdaki drain cleaner şisesini alın. Serbest kalınca kaçın ve 2. kattaki çocuğun odasına gidin. Yerdeki cam parçasına @. Kocanız içeri girince cam parçasını ona @. Odadan çıkın ve mor odaya girin. Bunu çocuk odasından çıkar çıkmaz geriye doğru giderek yapabilirsiniz. Mor odadaki gizli geçite girin. 1. asansörle aşağı inin. Kocanız olaya müdahale edince aşağıya allayın ve öbür asansöre binin. Oradan da aşağıya inince önünüzde gidebileceğiniz 3 yol vardır. İleri giderek tiyatroya, sağa giderek uçuruma ve sola giderek lahillerin olduğu yere gidebilirsiniz. Siz lahillere doğru gidin. Mezarlığa girince hemen önünüzdeki lahite @ ve haç alın. Kocanız gelirken de taş kapının yanına @ ve kocanın kafasına laşı bırakın. Buradan direkt geri çıkarak tiyatroya gidin. Kocanız yine orada, biraz mavradan sonra soyunma odasına gidin ve yerdeki yeleğe @. Hediyeyi almış olmanız lazım. Şu anda yapacak hiç bir şey yok bırakın kocanız sizi öldürsün. Oyuna tekrar başladığınızda kocanızın çalıştığı odaya girin ve masadaki kırmızı kitabı alın. Bırakın kocanız sizi yine yakalasın. Adam sizi sandalyeye bağlarken hediyeyi adama verin. O onunla ilgilenirken sizde hemen yandaki kolu çekin. Kocanız öldü ama içindeki şeytan ölmedi. Neyse şeytan adamdan çıkarken size bir oynama fırsatı verir. O anda tiyatronun arkasındaki gizli geçite @. Oradan uçuruma doğru gidin. Uçurumu geçmek için hemen tepenizdeki boruya @. Şeytandan kaçın ve odaya girince tahta kapının yanındaki tahtaya @. Buradan aşağıya inin. Dairenin içindeki lahite @. Kitabı lahite @. Yerdeki cesete @. Aldığınız nesneyi kitaba @. Cam parçasını kendinize @. Hacı kitaba @. Oyun bitti...(Phantasmagoria 2 çıkmazsa şerefsizim..)

Adventure

Timur The Big-ben



al lone

Adım Carthy bazı dostların beni "Reptile" diye çağırırlar. Olsunup kapısında da yazdığı gibi bir özel dedektifim. Bu aralar gelen mektupları açmaya ara verdim. Bitün mektuplar, tehdit ve fatualardan oluşuyor. Bunlar bütün günümü öldürmeye yetiyor.

Bir gün Gloria Allen adında bir antika satıcısı benimle irtibata geçti. Hemen en güzel gömleğimi giydim ve .38'liğim' kapıp büyük bir hızla dükkanına gittim. Benden Derceto Malikanesi'ne gidip antika bir piyanoyu araştırmama istedi. Bu gizli çekmecelerle dolu bir piyaneymiş. Derceto Malikanesi antika denilen gereksiz deküntülerle dolup taşan bir evdir. Mobilyalar, kitaplar, tablolar ve bilmim eski eşyalar.

Fani benımı para meselesine özerceğim sırada bana \$150 ve bir anahtar vardı. Bu parayla borçlanmam bir kısmından kurtuluştum.

Polis raporunun bu kısmını inceledim. Derceto Malikanesi'nin sahibi olan Jeremy Hartwood, kendini evinde asmıştı. Adli tıp buvan tamamen bir intihar olduğundan emindi. Bana Allen'a eve gidip bir gözatacağıma dair söz verdim.

Raporum birkaç gün içerisinde hazır olacaktı. Derceto'nun tarihini biraz incelemem gerektiğini düşündüm. Bu evden hayaletlerin bile dehşet içinde kaçıklarını söyleyen birkaç yazı okudum. Cinayetler, laneller ve diğer bütün delilikler... Bu konuda şanslıydım, şeytani saçmalıklar beni her zaman güldürmüştür.

Bir taksiye atlayıp derhal Derceto-Malikanesine gittim. Ön kapıdan girdikten sonra kapı dehşetle arkamdan kapandı. Her neyse, çalı kalına doğru çıktım ve gün batmak üzereydi. İşte hayatımı değiştiren macera başlıyor.

Pencereden gelen seslerden tırsarak, pencerenin solundaki gardobu pencerenin önüne ittim. Dışarda bir yaratık vardı. Yerdeki kapağın titremeye başladığını görünce, hemen aklıma sandığı onun üzerine ifmek geldi. Neler olduğunu bilmiyordum, fakat içgüdülerimle hareket ediyordum. Sanırım bu ev hakkında söylenenler



doğruydı. Sandığı açtım ve içinden çıkan tüfeği aldım. Masanın üzerindeki lambayı aldım. Piyanyoyu incelemem gerektiğini tahminladım ve yarı tarafını incelerken bir mektup buldum. Bu J Hartwood'un intihar mektubuydu. Mektupla şunlar yazılıydı:

"Gözlemler. Cehennemim gücünü serbest bırak ve şimdiki bunların hepsini verelim. Derceto Sedan'ın yuvası. Sonunda gün battı. Benim cesedimi bulacaklar fakat asla ruhuma sahip olamayacaklar. Şeytanın yüzündeki ekvey ve kölelerinin içindeki korkuyu tahmin edebiliyorum. Ayak seslerini duyuyorum. Belki birileri benim ne yaptığımı anlar. Tanrım beni affet. Elveda. Jeremy Hartwood."

Evet, bu satırlardan sonra kanımın çekildiğini hissetmeye başladım. Korkuyordum, buradan çıkmalıydım. Dolabı açtım ve içinden çıkan kilimi aldım. Kitaptıktan kitap okudum, bunlardan birşeyler çıkarmalıydım. Çalı katından ikinci kata indim.

Raftarı araştırırken, yağ buldum ve lamba için gerekli olacağını düşünerek aldım. Dolabın yanında duran yayı aldım ve kapıdan çıktım. Koridorda soldan birinci kapıdan girdim. Masayı araştırdım ve bir anahtar buldum. Odada duran sandığı bu anahtarla açtım ve içinden eski bir süvari kılıcı çıktı. Kapıyı açtığımda karşıma çıkan zombiyi görünce kanım dondu. Fakat birkaç tekme ve yumrukla onu indirebildim. Tekrar koridora çıktım ve karşımdaki kapıdan girdim. Odaya girdiğimde arkamdan bir zombi daha geldi. Kendimi onunla dövüşü bilecek kadar güçlü hissediyordum ve

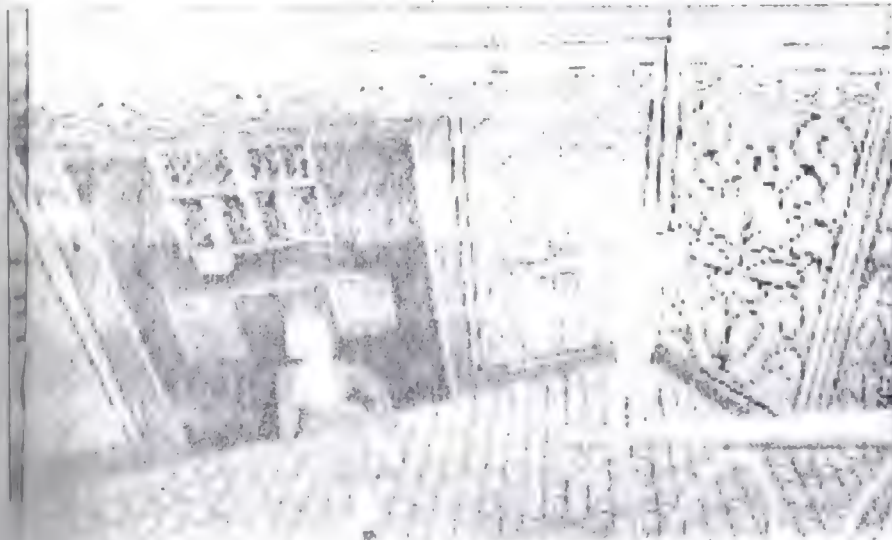
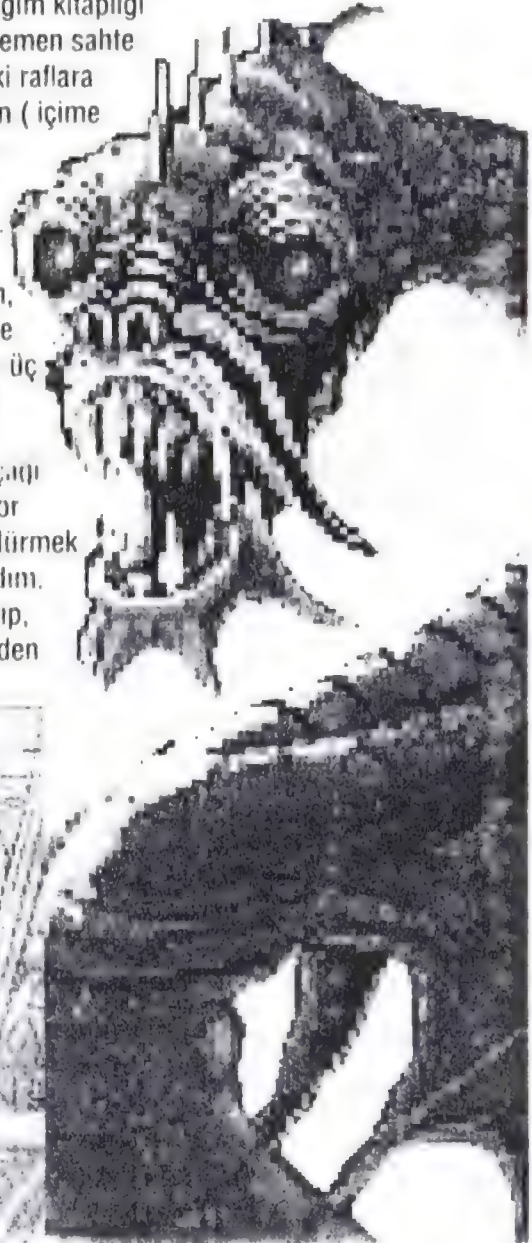
onun da işini bitirdim. Bereket zombiler hantal yaratıklar. Buradan yandaki odaya geçtim. Yatağın yanında duran vazoyu aldım. Antikalara ilgi duymadığım için vazoyu duvara fırlattım. Aha, vazo kırılınca içinden bir anahtar çıktı ve hemen aldım. Bırısınin ya da birşeyin beni camdan izlediğini hissettim ve hemen tüfeğimi çıkardım. Bir tüy yumağı camı kırarak içeri girdi. İki el ateş ederek onu ortadan kaldırdım. Çekmeceleri aldığım anahtarla açarak içinden çıkan iki tane aynayı aldım. Kapıdan çıkarak koridora geridöndüm ve karşıki kapıdan içeri daldım. Dolabı açtım ve ilk yardım çantasını aldım. İçinde ne olduğuna bakmak için ilk yardım çantasını açtım ve içinden çıkan şurubu bir dikişte içtim. Daha sonra çantanın ve boş şişenin bir işe yaramayacağını düşünerek, ikisini de attım gitti. Koridora geri döndüm ve koridorun sonundaki kapıdan girdim. Merdivenin başını iki tane yaratık tutmuştu ve yanlarında da iki tane eliboş heykel vardı. " Acaba bu yaratıklar kendilerini hiç aynada gördüler mi? " diye düşünmekten kendimi alıkoyamadım. En sonunda aynaları heykellerin eline koydum. Yaratıklar inanılmaz bir biçimde ortadan yokoldular. Ben de merdivenlerden aşağıya indim.

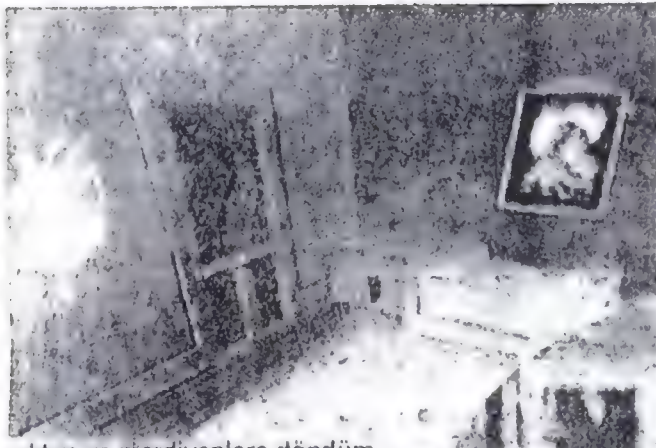
Evet şimdi birinci kattayım. Önce sağdaki odaya girdim. Dolabı araştırırken mermileri buldum ve hemen nlarıda cepledim. Masanın üzerinde duran gramafonu ve şöminenin yanındaki kibrit kutusunu aldım. Bütün bunları yaparken koltukta oturan bir hayalet dikkatimi çekti ve onu rahatsız etmemeye çalıştım. Odadan çıktım ve bir alt kata indim.

Burası zemin kattı, sola doğru ilerledim ve sağdaki kapıyı açtım. Bahçenin ortasında duran heykeli araştırırken, elime üç tane ok geçti. Bir anda örümcekler yukarıdan teker teker dökülmeye başladılar Koşarak kapıdan geri çıktım ve merdivenlerden tekrar birinci kata döndüm

Tekrar birinci kattaydım. Soldaki kapıdan içeri girdim ve karşıma bir kondor çıktı. Koridordaki ikinci kapıyı açtım fakat karşımda küvette oraya buraya saldıran bir yaratık çıkınca dona kaldım. Fakat dolabın yanında

gözüm bir sürahi ilişti. Şansımı denemeliydim, koşarak sürahiyi aldım ve çıktım. Bir an için kalbimin yerinden fırlayacağını sandım. Koridordaki üçüncü kapıya daldım ve kaldım. Oda karanlıklar içindeydi. Hemen lambaya yağ doldurup kibritle yaktım. Şimdi biraz daha iyiydi, masanın üzerindeki kitabı okuyup bıraktım. Heykeli aldım, biraz ağır olsada fazla zorlamıyordum. Çekmeceleri ararken mermileri buldum. (Tesadüfen) Odadan çıkıp koridorun sonundaki dördüncü kapıdan girdim. Yanımda duran resmi beğenmediğim için üzerini kilimle örttüm. Karşıdaki resime sırf sadistlik olsun diye bir tane ok attım. Resimden bir enerji boşaldı. Resmin yanına gidip kapıdan girdim. Masanın üzerinde duran sahte kitabı iş olsun diye aldım. Saatin yerini beğenmedim ve yana doğru ittim. Duvardaki oyuktan anahtarı alıp dışarı çıktım. Resimlerin olduğu odanın oratsındaki büyük kapıdan içeri atlardım. Lambayı yakıp, yere koydum. Burası bir kütüphaneyi andırıyordu. Rafların içinden geçerek beni kovalayan mor enerji kütesinden koşarak kaçtım. Kaçarken, gizli bir geçit olduğundan şüphelendiğim kitaplığı gördüm. Hemen sahte kibi sağdaki raflara yerleştirdim (içime doğdu) ve gizli bir geçit açıldı. Geçitten içeri girdim, talismanı ve rafta duran üç tane bıçağı cepledim. Kıvrımlı bıçağı dolaşan mor yaratığı öldürmek için kullandım. Lambayı alıp, kütüphaneden





çıktım ve merdivenlere döndüm. Heykeli büyük zorluklarla şovalyeye fırlattım ve kılıcını alıp alt kata indim. Şimdi tekrar zemin katta bulunuyordum. Sağdaki kapıdan mutfığa girdim. Muttakta sağdaki kapıdan girip anahtarı aldım. Şöminenin üzerinde duran insan etinden yapılmış çorbayı aldım. Soldaki ikinci kapıdan girdim ve gaz tenekesini aldım. Kömürlerin içine bakarken ayakkabı kutusu elime çarptı. Kutuyu açıp silahı aldım ve kutuyu fırlattım. Su varilinden sürahiyi doldurdum. Bunları yaparken, birkaç zombi arkadaşımızla ilgilenmek zorunda kaldım. Bu odadan çıkıp yandaki kapıya girdim ve karşıma bir kapı daha çıktı. O kapıdan içeri zıpladım. Haş..... Ana!!! Zombilerin yemek odasına girmişim. Hemen aklıma gelen ilk şeyi yaptım. Yani çorbayı masanın sonuna koydum. O hiyarlar tıknırırken ben de karşıdaki ufak kapıdan içeri daldım. İçerisi duman altı olmuş kardeşim, bu kadarda içerir mi? Hemen masanın üzerindeki çakmağı aldım ve sonra suyu küllüğe boşalttım. Kilitli kapıyı anahtarla açtım ve içeri girdim. Burası Jeremy'nin çalışma odası olmalıydı. Rafını araştırdım ve bir plak buldum. Sanırım aradığım buydu. Odadan çıktım ve karşıdaki kapıya girdim, buradan da karşıdaki kapıya girdim. Korsan kılıklı hiyarın teki bana kılıç sallayıp duruyordu. Kendisi kaşındı, beede şovalyeden aldığım kılıcı çekip onu hakladım. Korsandan çıkan anahtarı aldım ve yandaki balo solonunun kapsını açtım. Hayaletlerin eşleriyle ayakta durduğunu görünce, acidim ve plağı gramafona takıp çaldım. Hayaletler dansa başlayınca hiçbirine dokunmadan şöminenin üzerindeki anahtarı alıp kaçtım. Jeremy'nin çalışma odasına döndüm. Duvardaki kılıçla eski süvari kılıcını değiştirdim. Biraz değişiklik olsun istemiştik fakat birden yatağın altında bir merdiven açıldı. Merak edip aşağı indim.

Sanırım burası mahzendi. Köprüden şüphelendiğim için koşarak karşıya geçtim. Geçerken köprü arkamdan yıkılmaya başladı. Tabi ki bu pantolonum da ufak bir ıslaklığa neden oldu. Tünele girdim ve bir süre sonra

karşıma çıkan solucandan, koşarak kaçtım. Karşıma tekrar o tüyörhatalarından biri çıktı ve iki el de ona ateş ettim. Solucanın arkasından koşarak su dolu odaya vardım. Tahtalardan koşarak odanın sonuna vardım. Eğer suya düşersem tüfek mermilerimin ve kibritimin ıslanacağını biliyordum. Fakat çak mağım ve tabancam beni idare ederd. Neyse yukarı çıkınca karşıma dev bir örümcek çıktı onu da vurduktan sonra sütunların olduğu sularla dolu bir odayı bulana kadar gittim. Bu odada kuşa benzer bir yaratık dolaşıyordu. Bunun bana zararı dokunacağını düşündüm ve av mevsiminin açılmasını beklemedim. Sonra sütunlardan zıplayarak karşıya geçtim. Tünelde yoluma devam ettim ve tahta köprülerle dolu bir odaya vardım. Köprülerden karşıya geçtim ve sandığı anahtarla açtım. Sandıktan çıkan elması cebe attım. Orada kendi halinde duran kayayı yana doğru ittim ve arkasından yoluma devam ettim.

Karanlık tüneli bulana kadar tünellerde ilerledim. Tünele gelir gelmez lambayı yaktım ve buranın kahrolası bir labirent olduğunu anladım. Tünelde bir çıkış aramaya başladım ve sonunda bir kapıya rastladım. Bu kapıyı nasıl açsak diye düşünürken elması kullanıyordum ve tesadüfen açıldı. Burada etrafa alev topu saçan bir ağaç ve su yaratıkları vardı. Büyük çabalarla ağacın önündeki taş masaya vardım. Bunun üzerindeki kancayı aldım ve talismanı taş masanın üzerine koydum. Artık bütün kötü güçler yokolmak üzereydi. Son olarak lambayı yakıp ağaca fırlattım. Artık bütün kötü güçler evi terk etmişti. Yandaki kapıya tırmandım ve kancayla kapıyı açtım. Karanlık labirente doğru ilerledim. Hayret karanlık labirent artık aydınlanmıştı. Sağdaki kapıyı kancayı kullanarak açtım ve solucanın olduğu tünellere doğru ilerledim. Bu tünellerden şarap mahzenine bir giriş buldum. Mahzendeki merdivenlerden yukarı çıktım ve zemin katta ön kapıya doğru ilerledim. Ön kapıyı açtığımda artık özgürdüm. Sevinçle havaya zıpladım ve yola doğru ilerledim. Bir araba yaklaşmaktaydı. Arabaya bindim ve büyük bir sevinçle ilerlerken.....

☒ Gökhan 'Madman' Tarcan

Dirma:	Sistem:
INFOGRADES (ARCADE/ADV)	4HD - 10MS 100s 4 MB RAM - VGA Min. PC 386
Karar:	%85

CLUB ANKA

BİLGİSAYAR MERKEZİ

aidata Yetkili Bayii

Zengin PC-Amiga Oyun Arşivi

Hesaplı CD-ROM Kayıt

Orijinal CD-ROM Oyunları

CLAN BBS, Tel: 288 78 83

Uygun Koşullarla Upgrade

Yıldız Cad. Aydınlık Pasajı
No: 26/12 Gayrettepe
İstanbul

Tel: (0 212) 272 05 44
(0 212) 288 25 24
BBS&FAX: 288 78 83

CLUB ANKA

COMMAND



CONQUER

Bu günlerden uzaydan dünyanın resmini çekmeye kalkan astronotları hoş bir sürpriz bekliyor. O karpostalık kocaman, mavi, huzurlu küre manzaraları çok geride kaldı çünkü. Dünya artık daha ziyade bir barut fıçısını andırıyor. Siz o mutlu Birleşmiş Milletler zimbirtularına aldanmayın. Bosna, Irak, IRA, Somali, Rowanda, Küba, Vietnam derken tek ihtiyacımız fitili ateşleyecek birşeyler. Ve süpriz, o ateş de uzaydan geliyor. Akdeniz bölgesine düşen bir meteordaki Tyberium adlı madde zaten maddiyat derdinden birbirini boğazlamaya pek hevesli insanlara kapışmak için yepyeni bir sebep sağlıyor. Tyberium öyle bildiğiniz altın, platin, uranyum gibisinden sıkıcı bir maden değil. toprağa karıştığı zaman yerdeki bütün değerli maddeleri emiyor ve onları size gümüş (kelime oyunu) bir tepside sunuyor. Kısacası

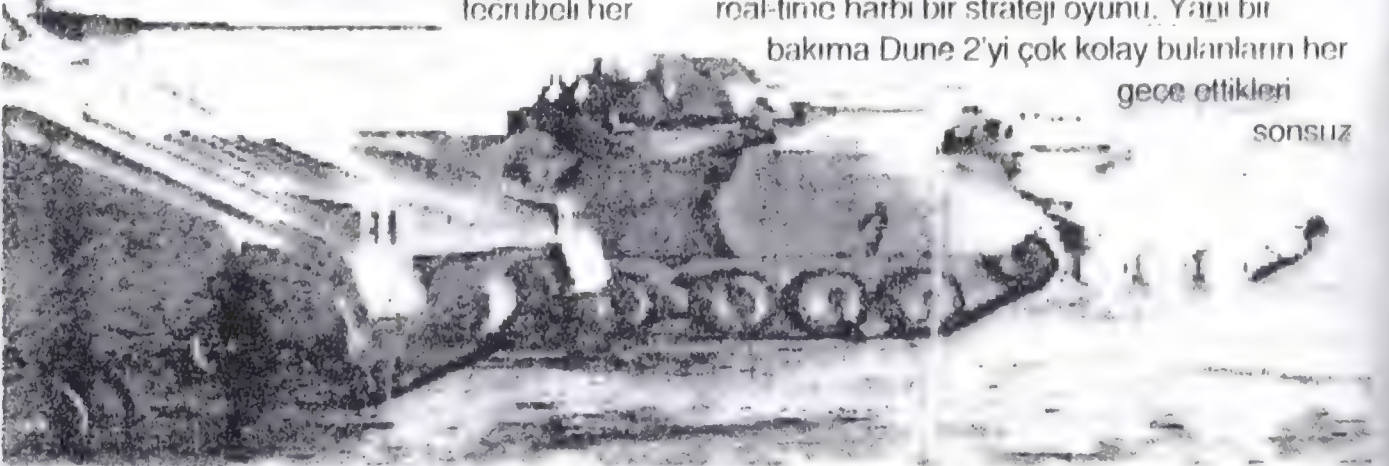
Tyberium ekiyorsunuz parra parra biçiyorsunuz. Durum böyle olunca tecrübeli her

bilgisayar oyuncusunun tahmin edebileceği gibi bir anda büyük bir kampaşma başlıyor. Bir tarafta Global Defence Initiative yani GDI, yani iyi adamlar, öbür tarafta da Broterhood of Nod (Nazi teması üzerine varyasyonlar).

Siz de bunlardan birini seçiyorsunuz ve başlıyorsunuz Dune 3 oynamaya. Ya evet aslında C&C, Dune 2'yi yapan Westwood Studios'un bize yeni hediyesi. Oğusturun ellerinizi, ayıp değil. uzun zamandır Dune 3'ü beklediğiniz biliyorum, nasıl olsa sevinciniz kısa sürecek.

İlk bir kaç görevde herşey toz pempe. Refinery'i kuruyorsunuz, Harvester Tyberium (spice diyelim geliyor) topluyor ve siz de bir yandan asker üretip düşmanı arıyorsunuz. Buluyorsunuz da. Bir gariplik hissettiniz mi? Sanki bu düşman biraz güçlü gibi değil mi? Saldıran yüzlerce askeriniz bir anda şehitlik paresine mi kavuşuyor: Eeveet, Command & Conquer'a hoş geldiniz. Dune 3 kılıfına girmiş real-time harbi bir strateji oyunu. Yani bir bakıma Dune 2'yi çok kolay bulanların her gece ettikleri

sonsuz



duaların cevabı.

Şimdi size önce power station kurun, sonra rafineri, sonra radar diye bir anlatım yapmıyacağım, zaten yeryüzünde Dune 2'yi nonna kadar birkaç kez oynamıyan kimsenin kaldığını zannetmiyorum. Onun yerine C&C'de dehşet hoşuma giden bazı hinliklerden (benim değil oyununkiler) bahsedeceğim.

Ara demoların ve (hafif) izometrik grafiklerin ilk şokunu atlattıktan sonra yavaş yavaş katliam yapmaya başlamak isteyeceksiniz. O zaman da rüyanıza girecek ak sakallı bir ihtiyar (ben, bu rol için boyattım) size ünlü general Sun Tzu'nun ölümsüz laflarından birini hatırlatacak: Tuchun lung-yun tai kai-shek go chi minh, yani ülkesi için ölmeye hazır iyi eğitilmiş bir piyade düşmanın ölüm makinalarını alt edecek kapasiteye sahiptir. 7 yüzyıl öne söylenen bu sözler C&C'da da geçerliliklerini koruyorlar. Dune 2'deki roket atarlar, tankların aksine burada savaş piyade ağırlıklı. Genelde saldırılarınızı bir iki tank desteğinde ilerleyen bol sayıda piyadeyle yapmanızda yarar var. Böylece düşmanın üzerinize kusacağı ateş gücünü (onda bol miktarda mevcut) bölersiniz. O birkaç piyadeyi avlamaya uğraşırken diğerleri de asıl hedefleri temizlerler.

İkinci olarak dikkat etmeniz gereken şey de saldırı birliğinizin yollarda telef olmaması. Genel olarak düz bir ortamda geçen Dune 2 ve bir miktar ormanları olan Warcraft'ın aksine C&C'de yer şekilleri aşırı önem taşıyor. Düşman önceden gelip en ideal yerleri kapıyor tabi (aslında oyunda bayağı bir adaletsizlik var), genelde onun üssüne ulaşmak için dar geçitlerden ve iyi korunan köprülerden geçmeniz gerekiyor. Onun için ana saldırı gücünüzü hurra diye göndereceğinize önce ufak birliklerle saldırı yolunu temizleyin. Özellikle düşmanın boğazlara yerleştirdiği guard tower'ları ve köprüleri koruyan tankları itinayla avlayın. Böylece adım adım stratejik noktaları ele geçirerek saldırı yolu açın (bu da bir Sun Tzu taktiği ama lafın Çincesini unuttum).

Amacımız genelde düşmanı tamamen yok etmek ama bir kez saldırıya başladığınızda üretimi boşlamayın. Düşman harvester işine çok akıllıca yaklaşıyor. Hem sizinkini avlamak için arada saldırı birlikleri gönderiyor, hem de kendininkileri ölümüne koruyor. Klavye örtüsü (ilginç bir laf) kutusundan öğreneceğiniz tuşlarla

YÜZGEÇUK DÜNYAMA HOŞGELDİNİZ!

The Wall. Doğru kullandığınız zaman size birkaç değerli dakika kazandırır. Buradaki örnek yanlış kullanımı göstermektedir.

Die Map. Etrafı kolaçan etmeye yarar. 2 moda'ı vardır. Uzak (miyap) ve yakın (hipermetrop).

Le Göstergo de la Power. Yaptığınız binalara yetecek kadar güç kaynağınız olup olmadığını gösterir.

Money, money, money. Harvester madeni toplar, rafineri paraya çevirir, siz de afiyetle harcarsanız.

Köprüden geçti gelin. Her savaşta olduğu gibi burada da stratejik önemi büyük.

Le Power. Stratejik önemi sıfır. Siz bir tanesini yıkana kadar o on tanesini yapıyor. Zaman kaybı...

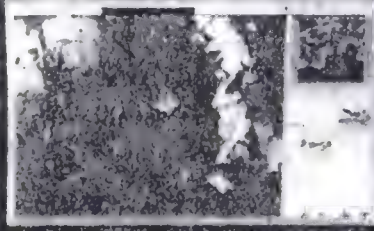
The Force. Bizim adamlar. Genelde piyade desteği olmadan lazere doğru gidenler ölmeye mahkumdur.

Das Lazer. Ne yaptığını söyleyip moralinizi bozmucam. Karşılaştığınız zaman ahıcaksınız.

Repair Binaları tamir etme (parayla). Selli Binaları yok pahasına satma (hacı).

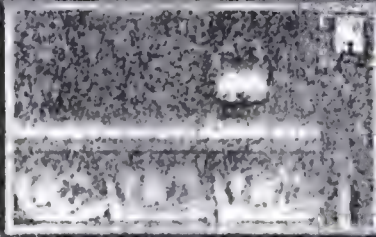
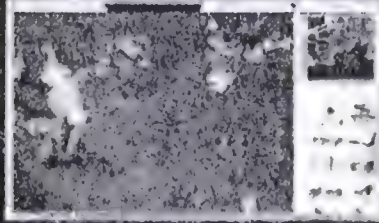
Üretim. Parayı veren burdan itinalı bir şekilde düdüğünü alıp çalabilir.

AKREBLERİN CANLARINI BEN SİZE ÖLMEYİ İZLETMİYORUM. ZATEN ÖLECEKSİNİZİ



Şimdi sizle açık konuşacağım, durum kötü. Kasada hiç para yok ve düşman ufak ufak gelip bindir emekle yaptıklarımızı yıkıyor. Borç harç beş tane engineer ve bir APC yapıyoruz.

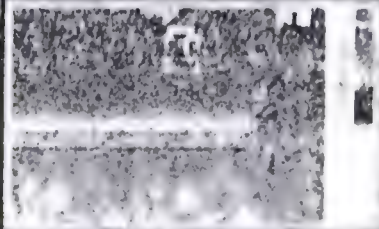
APC bir tank eşliğinde yola koyuluyor, daha önce bir ip sayesinde tespit ettiğimiz yere gidiyoruz. Yolda karşımıza çıkanlara bulaşmıyoruz, bu gizli (aynı zamanda kalles) bir görev ve başan hıza bağlı.



İşte geldik, APC bir yanda beklerken tankımız düşmanın duvarında ufak bir delik açmaya başlıyor. Bu arada kimseye (özellikle harvesterlara) bulaşmayın, su

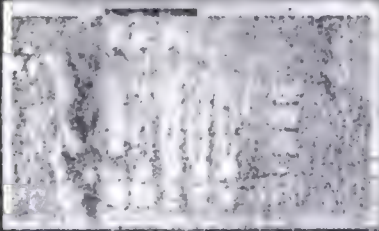
uyuyor, düşman da uyandırmayın.

İşte delik hazır, APC hemen engineer'ları boşaltmaya başlıyor. Çabuk olun, çabuk, bu operasyonun başarısını belirleyen faktörler hız ve kol zoruyla verdiğimiz.



Ha ha, Hah! Al sana Nod, Gensin paraları. Bir tane bir hafiflik hissettin mi? Ama dün hemen sevdiğim emek yok, önce APC ve tankı bağsalım Oda ve tamer yerine döndürmemiz lazım. Her an operasyon tekrarlanabilir.

İşte kısa süren kare. Önce üç Advanced Guard Tower'la Oda'muzu güvence alıyoruz, sonra ağır sanayi hamlesiyle berli Dretine geçiyoruz. Nod'un paracıkları ona tank fize ve ölüm olanağı geri dönecek.



harvester'larımızı korumaya alın, ve saldırıya başladığınız zaman adamlarınızın düşman harvester'ına tek bir kurşun atmasına bile izin vermeyin. Bu düşmanı çok sınırlendiriyor, ve varını yoğunu üzerinize gönderiyor. Birlikleriniz daha üsse varamadan telef oluyorlar.

Tyberium her ne kadar kıymetli olsa bile insan sağlığı için oldukça zararlı, Tyberium yataklarından geçen askerleriniz hasar görecektir. Bu bölgeleri pas geçin, eğer başka çareniz yoksa biraz masrafa girerek Armoured Personnel Carrier denilen taşıyıcılardan yapabilirsiniz. Bu araçlar beş tane askerinizi güvenli bir şekilde taşımanızı sağlar. Askerlerin binmesini sağlamak için öce askere, sonra da ok işareti çıkınca aracın üzerine tıklayın.

C&C'da ileri bölümlere kadar mücadele daha çok İkinci Dünya Savaşı havasında geçiyor. Silahlar genelde zaten günümüzde de olan türden. Bu açıkçası aşırı hoşuma gitti. Biraz kendinizi kandırırsanız (bu konuda çok ustayımdır) sanki real-time Perfect General oynuyormuş gibi yapabilirsiniz. Daha ileri görevlerde işin içine lazer'ler, alev tankları, ve uydular silahları falan giriyor. Bu kimilerinin hoşuna gidebilir ama bence oyunun stratejik yönünü sulandırıyor.

Bir de tahı birçok birliğe bir anda emir verme özelliği var. Dune 2'de 20 kişiyle yapılan bir saldırı kısa zamanda kabusa dönüşüyordu, yes sir, acknowledged sir derken ortalık birbirine giriyordu. C&C'de tek hareketle bir dolu birliğe ölüme velayabilirsiniz. Tak yapmanız gerek emir vermek istediğiniz birlikleri mouse'la bir kutu içine almanız. Askerleriniz genelde emirlerinizi taşıyıcı derecede akıllı bir şekilde uyguluyorlar. Anlaşılın programcılar oyunun yapay zekası üzerinde oldukça çalışmışlar. Mesela bir birliği hareket ettirirken, onun yolunu kapayan birlikler önünden çekilip yol veriyor ve sonra kendi yerlerine dönüyorlar. Köprüleri geçerken tanklar kenarda bekleyip çevreyi kolluyor (patton taktiği) ancak piyadeler geçtikten sonra devam ediyorlar. Saldırıya uğrayan piyadeler önce yere yatıp siper alıyor, durum kötü görünüyorsa kaçıyorlar. Bu akıllılık ne yazık ki düşman için de geçerli. Öyle

KLAVYE ÖRTÜSÜ

CTRL-ALT: Bir birliği korumaya almak
G: Bir bölgeyi korumaya almak
X: Birlikleri dağıtmak
S: Birlikleri durdurma
CTRL F7-F10: Haritaya işaret koyma

F7-F10: İşaret koyma
CTRL (0-9): Seçili birliklerden grup oluşturma
0-9: Grubu seçme
H: Construction yard
N: Bir sonraki birlik
CTRL: Saldırı ikonu
ALT: Move ikonu

Dune2'deki gibi yüz tane askeri harvester'la viccck diye ezemiyorsunuz. Hemen yer değiştirip siz dönene kadar bir kaç tane saydınıyorlar.

Görevler ilerledikçe bazı hinlikler yapmanız gerekebilir. Her saldırı birliğinde mutlaka bir iki lane engineer bulundurun. Diyelim düşman üssüne girmeyi başardınız, hemen bu engineer'lardan biriyle düşmanın asker üretim yerini ele geçirmeye çalışın, çünkü düşman sizden iki üç kat daha hızlı üretim yapıyor. Siz bu binayı patlatana kadar üstünüze sayısız asker yolluyor. Herhangi bir binayı ele geçirin artık orası sizin toprağınız sayıldığı için hemen yanına bir guard tower yapın. Biraz kalleşçe (ustam Sun Tzu'dan özür dilerim) ama böylece düşman üssünün içinde bir kurtarılmış bölge oluşturabilirsiniz.

Bir de görevin hemen başında hızlı bir araçla (Hum-vee ya da Scout) üssünüzün etrafını araştırın. Düşman genelde size iki

koldan saldırıyor, bunların yönlerini tespit edin ve savunmanızı ona göre kurun.

Command & Conquer 2 CD (ya da 15 HD), yani yaklaşık orta halli bir memur maaşı kadar para ediyor. İki taraf için 15'er (evet biraz az) görev olduğunu ve bitirmenizin yaklaşık 4-5 gün süreceğini düşünürseniz hemen hemen Beyoğlu'nda bir pavyon alemiyile aynı kapıya çıkıyor, ama nasıl olsa çalıp çırpıp bu parayı bulacaksınız, çünkü nasıl Warcraft, Dune 2'den daha iyiyse, C&C de o ikisini piyade ezen harvester gibi dümdüz ediyor. Hızlı mouse kliklediğiniz kadar kafanızı da çalıştırmak istiyorsanız 'Thi Mai Lu Tong Van So' yani sonunda ölmek olsa bile savaşmak başlı başına bir zevktir.

Commanders of Game Show

MAC MEG

Hayri Cihan

Mr.Oz Ali Çalık

Arcade Strategy

Firma: S

istem: 15HD veya 2 CD
4 MB RAM - VGA
Min. PC 486

Karar: %92

 Göç kaynağı. Göstergeye göre yeterli sayıda yapmalısınız.	 Möhenin. En sevdiğim adam. Düşman binalarını ele geçirir.	 Silo. Paraları koyacak yeriniz kalmazsa diye.
 Selen övme. Düşmanların durdurmaz, ama yavaşlatır.	 Çetin taktik. İnanılmaz bir zirhi var ama çok yavaş.	 Hand of MOD. Asker üretmek içindir.
 Tank. Nispeten hızlı ve iyi zirbli.	 Tarıhtano. Hasar gören birimler için.	 Gazici Üretim Merkezi. Asker kaybederseniz lazım olur.
 APC. Piyadelerinizi bunlara yükleyip taşıyabilirsiniz.	 Kopla. Standart askerleri burada üretebilirsiniz.	 Noket Atıcı. Pahalı ama her kuruşa değer.
 Harvester. Her için baş para. Madeni bu aletler toplar.	 MAC. Bu kadar ikonu dizip açıklamaları yazan zavallı.	 Turret. Baş belası lanet savunma kulesi. Kahretsin.
 Harvester. Her için baş para. Madeni bu aletler toplar.	 Göçmiş Göç Kaynağı. Normalin iki katı güç üretir.	 SAM. Üssünüzün kenarında hava güvenliğini sağlar.
 Piyade. Aline bakarsanız hiç bir işe yaramaz. Sadece yem...	 Silob Fabrikası. Tanklar gükten düşüyor herhalde.	 Alev İkinci. Piyadelerin canlı. Yer savunmasında 1 maaşa.
 Bombacı. İyi menzilli ve oldukça güçlü.	 Feder. Hanı yaparsınız sonra güç yetmez, işte bu o.	 Topçu. Uzun mesafeden ağır hasar verir ama zirhi azdır.

Raptor

Bundan birkaç yıl önce okuldan çıkınca arkadaşlarla arcade salonlarına giderdik. Salona girince herkes bir makinanın başına geçerek, favori oyunuyla oynamaya başlardı. Benim ise favori bir oyunüm yoktu. Ben makinelerin başında oyun oynayanları seyretmeyi yeğlerdim. Günlerden birgün 15-16 yaşlarımda tanımadığım çocuğun birinin oynadığı oyun ilgimi çekti. Ekranda bir uçak onlarca düşmanı öldürüyor, geçilmeyecek yerlerden geçiyor ve ekranın her yanını kaplayan ufak tefek mermilerin yanından yanmadan geçiyordu. Bunu yapmak neredeyse imkansızdı, ama o bunu başarıyordu. Birkaç jeton olarak makinanın başına geldim. Fakat jetonları atmamla game over ekranını çıkması 1-2 dakika sürüyordu. Halbuki bundan önce oynayanlar dakikalara ekranın başında kalabiliyordu. Becermeyince bu oyundan vazgeçtim. Bundan 1-2 hafta önce can sıkıntısından gelen oyunlara bakarken oda ne, bu oyun o oyundu, evet evet arcade makinelerindeki shoot-em up'ti. Artık jeton sınırında yoktu, bu oyunu istediğim kadar oynayabilirdim. Bu oyun RAPTOR'du. Raptor iyi bir shoot-em up. Hatta PC'ye gelen shoot-em up oyunları arasında en iyisi Raptor (geldiyse de ben görmedim), Raptor genel olarak Silk Worm 4'e benziyor. Tek farkı bir helikopter bir tank yerine, sadece tek uçakla savaşıyorsunuz. Çarpışmalarda karşınıza iki tür düşman çıkıyor. Bunlar yer ve hava düşmanları. Bunların farkı hava düşmanları ateş etmenin dışında size doğrudan zarar veriyor olması. Oyuna girmeden önce setup yazıp buradaki menüye girerseniz oyunun kontrollerini ve ses

ayarlarını yapabilirsiniz. Ayrıca bundan oyunu joystick, mouse veya klavyeyle hangi tuşlarla oynayacağınızda ayarlayabilirsiniz.

Oyundaki silahlar ve diğer nesnelere; Energy Module: Oyun ekranının sağındaki kısa çizgiler sizin enerjinizi gösterir. Energy Module'lerini toplayarak yada satın alarak durumunuzu kısmen iyileştirebilirsiniz.

Ion Scanner: Bölüm sonu yaratıklarının damage durumlarını gösterir

Megabomb: Kendisine aramızda cehennem alaka deriz. Kullanıldığı zaman ekran içindeki tüm düşmanları yok eder (Bölüm sonu yaratıkları hariç. Zaten bir bombayla öldürülsede onlara bölüm sonu yaratığı denmezdi)

Air\Air Missile: Hava düşmanları için missile

Phase Shield: Kalkan. Bunlarda bir bakıma Energy Module'lerine benzerler.

Plasma Cannon: İdare eder bir lazer.

Bomb: Yer hedefleri için etkili bir silah.

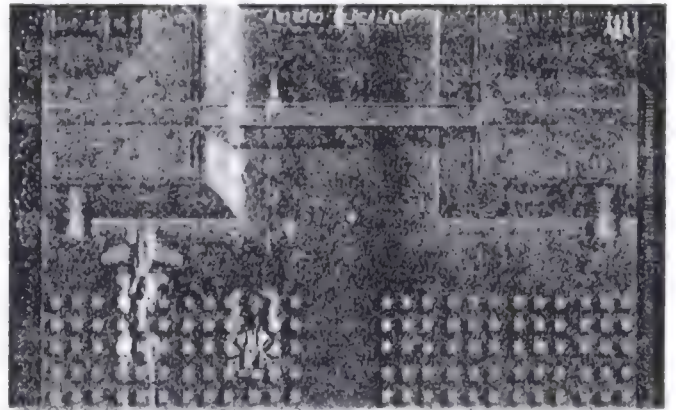
Air\Ground Missile: Yer hedefleri için missile.

Dumpfire Missile: Bu da yer hedefleri için fakat daha kuvvetli olanı.

Micro-Missile: Başlangıçta kullandığınız silahın yanında kullanılacak bir lazer.

Missile Pod: Hava düşmanları için fakat

Air\Air'dan daha etkili.





Simon

THE SORCERER II

GERÇEK BİR HIRAYE DAHA WENDY'S 4 NO'LU MENUNUN LANETİ



Dergi'de 9. sayı
gelişmeleri öğrenen
bu kez de MAC'le
MEG
ortadan kayboluyor.
En son Wendy's 4
nolu menü yemeye
gideni anlaşıyor.

Biz de hemen Simon'a anlatacaz bir tekni götüyoruz, ya hemon onları bulursun, ya da bu ay serlin oyunun yayınlamayız, haberin olsun. O da meğer kabul edip yollara düşüyor. İlk durak haliyle Wendy'e (adam adventure'ci), Garzon bizim ikilinin her zamanki gibi gelip dört no'lu menüden yiyip çıktıklarını söylüyor. Simon'ın aratıları (ve yanlışlıkla olduğu gibi yaptığı bir yüz dolerlik) sayesinde MEG'le MAC'in hemen ardından 4-5 Wendy'e güvenlik görevlilerinin de çıktığını söylüyor. Tapaklarını kaçırdılar. Peki ama niye? Ve biz onların yerine kimi koyacağız? MEG'in yanına götürmek zorlu patron. Hulusi Kentmen de



Oldu (Alişen rahmet ayresinde) ama MAC'le kolay. Zaten piyasada ribi gibi talim var. Olayın hemen bir MAC ediyolan berusuna gidi bir tane ayarlıyor. Bu arada da kuleğine (kasadül işte) Wendy's

in bir laboratuvarı olduğu çalıyor. Haliyle hemeri oraya koğturuyor.

Evet tam onunun ettiğiniz gibi meğerse bizden de Wendy'ye girmiş. Ama niye sorusu bir kez daha ekli geliyor tabii Simon da neek dedi nehalde. W Wendy's elemanını zora McDonald's yedirtmekle tehdit edip işi çözüyor. Wendy's firması MEG'le MAC'in nasıl olup da bir öküze öldürecek kadar 4 no'lu menü yiyip çık kaldıkları araştırmak için bir ekip göndermiş. Akıp.

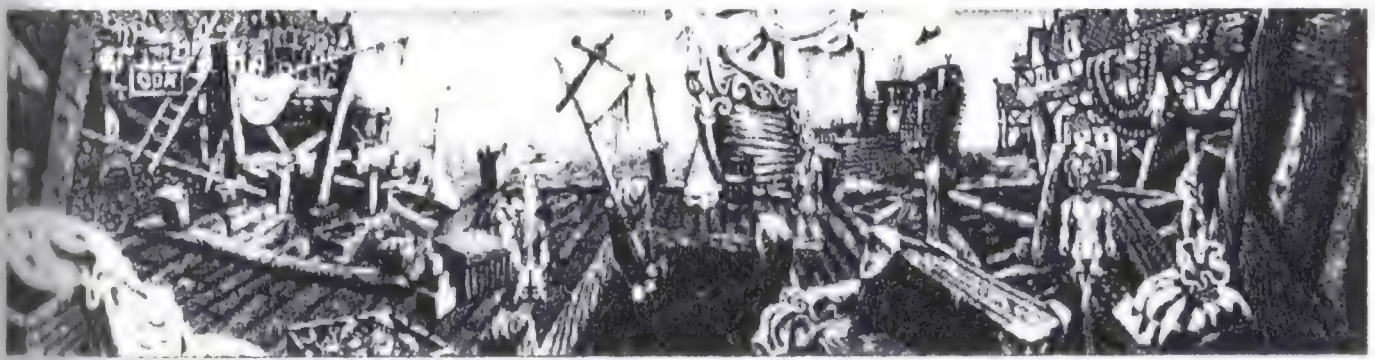
Merhaba adventure'a gönül verenler. Bu ayki oyunumuz Simon the Sorcerer 2. Birinci bölümde görülen başarı ikinci bölümün çıkmasında büyük etken oldu ve arkadaşımız Mural böyle bir oyunun da sizler için sonunu getirdi. Her şey sıradan bir okul günü başladı. Benim gibi adventure hastası bir arkadaş bir gün heyecanla geldi ve müjdeyi verdi. Tabii ki böyle zor bir oyun da başarıyla iki haftada bitirdi. Ve cumartesi günü Complex fuarında I için Abta'yla tanıştım. O lafi ağızından kaçırdım 'Evet ben Simon 2'yi bitirdim' dedim. (Naaayır, n'olamaz) Şimdi editörümün başında oyunun tam çözümünü yazmakla meşgulüm. Umarım sizlere bir faydam olur. Ha unutmadan, oyunun sonunda Simon 3'ün çıkacağını müjdesini de alıyoruz. Umarım onu da sizler için sabırla çözeceğim. Hımm, sıra geldi oyuna! Aslında ben 1. bölümünü o kadar zevk ile oynamadım denebilir. Kötü oyundu demiyorum ama bence 2 bölümden daha çok zevk alacağınıza eminim. Oyun 1 bölümde cehenneme gönderdiğimiz Sordid'in kendisini kurtarmamız için bir zaman gardrobü (ne alakaysa) göndermesi ve gardrobun yanlışlıkla Calypso'nun dükkanının önüne düşmesiyle başlıyor. Oldukça uzun olan demosunu da seyrederseñiz, siz de konuyu rahatlıkla anlayabilirsiniz. Eğer her oyun başladığında demoyu seyretmek istemiyorsanız, F5 ile demo atlanabiliyor. İkine göre kolaylaştırılan iconlar başlıca şöyle: İt, İncele, Konuş, Giy, Aç/kapa, Al, Kullan, Ver. Ayrıca oyun içerisinde F10'a basarak o oda içindeki alınacak ya da bazı kullanılacak şeyleri görebilirsiniz. Ayrıca oyun içindeki yaptığımız konuşmalar ya da hareketlerin hiçbirinin oyunu çıkmaza sokmadığını görüyoruz. Ama ben yine de hızlı olsun diye konuşmaların sıralarını vereceğim. Ve işte beklenen an!

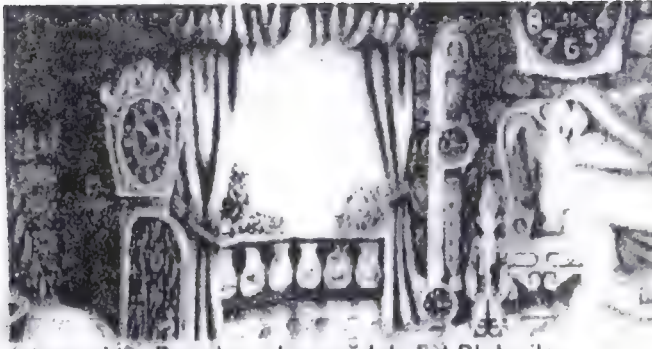
Calypso'nun dükkanına girip içerdeki Baseball Bat ve Dyo'ralmı. Dışarı çıkıp arka plandaki şato üzerine basarsanız harilaya çıkarsınız. Castle'a gidin. Kapıdaki

korumalara ısrarla içeri girmek istediğinizi söyleyin. (Onlar da sizden bir sürü saçmalığa bedel olarak 78 dolar isteyecekler. Doların ne kadar olduğunu sorun, çünkü bu size ileride yardımcı olacak. Bir kenara yazın dirdim ama ben size söyleyeceğim. Buradan ayrılıp Town Square'e gidin. En sağda duran Acordion Player ile konuşun, sonra Dancer'lardan birinin kopasının kırıldığını göreceksiniz. Siz de o salaklara Baseball Bat'i verin (nasıl olsa anlamazlar). Ve onları izleyin. O da ne ? Bir şey görüyorum. Kuş mu, hayır Superman mı, o ne beyzbol sopası. Street of Traders'a gidip parmaklıklardaki Poster'i alın. Iron Monger ile konuşun. 2.kez konuşun(1-1-2-3-3). Solaklar için yapılmış levreyi alın(Crowbar). Sol taraftaki dükkana girip tezgahta duran Joke Book'u da alın. Buradan doğru Docks'a gidin. Um Bongo denen herif ile konuşun(1-1-2-5). Hareketleri oldukça komik olan bu adamın yağmur dansçısı olduğunu öğreniyoruz ve ona az önce aldığımız Poster'i veriyoruz. Ve o sahipsiz Dancer'lara doğru yola koyuluyor. Biz de sol tarafa gidip sandıkların arkasında duran Goldilocks ile konuşuyoruz. Onun kaçak olduğunu ve önünde duran sandığa saklanıp kaçmak istediğini anlıyoruz. Crowbar'ı Crates üzerinde kullanın.Kız içeri saklanıp bize Wig ile Rubber Dinghy'yi bırakıyor onları alın. Buradan sonra Magic Competition'a gidip, gişede duran Clerk ile konuşun(3-1-3-3). 3 Bears Cottage'a gidin. Letterbox'u açıp içinden Letter'ı alın ve doğru Loan Office'e gidin. Oradaki pembe yaratık (Jester) ile konuşun(1-2-3). Konuşmalardan espri problemi olduğunu anlıyoruz ve Joke Book'u ona vererek çok sevinmesini sağlıyoruz, o da bize karşılık olarak Bladder'i veriyor. Yukarıdaki Loan Office girip sekreter ile konuşun(1-2-1-5). Yandaki kapıyı açıp içeri girin ve adamın konuşması bitip kontrol bize geçtiği an hemen Letter'ı masada duran In-Tray üzerinde kullanın. Dışarı çıkıp demoyu ve 3 ayıların evine yaptığımız hain suikasti seyredin. Drain Cover'ı, Crowbar ile açıp içeri girin. Örümceği gören Simon korkuyla kaçacaktır. Town Square'e geri dönüp oraya yerleşen Um Bongo ile kafanıza göre konuşun. Ona Bladder'i vereceksiniz, o da bize özel bir yağmur dansı yapar. İlk başta buranın ne işe yaradığını anlamamıştım ama şimdi aklıma geldi yağmur dansı sonucunda kanalizasyon yükseliyor ve örümcek ileri sürükleniyor.3 Bears Cottage'a gidin.Posteri inceleyip sağa doğru ilerleyin biraz daha dikkatli olsak daha iyi olacak gitti güzelim bilgisayar. Neyse nasıl olsa bizim



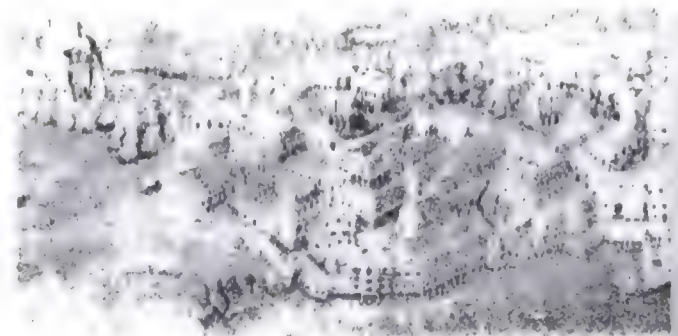
değil sağa doğru ilerleyip lavabonun içindeki Rubber Gloves'i alın. Tap'i açmaya çalışınca bir ses duyuyoruz ve bacaya saklanıyoruz bir kısa demodan sonra, kendinizi Fountain'de buluyorsunuz. Dye'i Fountain'de kullan. Sular yeşerir (aaa aynı bizim musluk suları gibin).3 aylara geri dönün ve içeri girip,konuşun(4-2-2). Böylelikle Poridge'yi alıyoruz. Buradan Tattoist'e gidin Lader'i çekin,kapıyı açıp içeri girin. Kendinizi Bakırköy gibi bir yerde buluyorsunuz. Fishman'le konuşun(2-3). Sonra Flying Pan Man ile konuşmayı deneyin ama adamın duymamaçaya yemin etmiş bir olduğunu ve Notepad ile konuşmamız gerektiğini öğreniyoruz. Notepad'ı alıp adam üstünde kullanın(2-1). Sonra bize bir broşür verecek. Ve tekrar konuşunca(1).Onlara katılabilmek için bir Poridge Wearer olmak gerektiğini anlayacağız(1).Poridge'yi giyiyoruz.!! Bize bunun karşılığında bir Junkbag veriyor bunu incelediğimizde içinden 100 dolar,Wedge ve bir Bungee Rope çıkıyor. Buradan ayrılıp Muc Swapling'e gidin kapıdaki adamı görünce ilk başta birinci bölümden arkadaşımız Swapling sanıyoruz ama onun kostümünü giymiş bir satıcı olduğunu görüyoruz.Tekrar konuşup(2)bir kağıt alıyoruz. İçeri girip Waiter ile konuşun(1-1-4-1) sonra da kasanın arkasına geçmeyi deneyin,ama Waiter buna izin vermez. Dışarı çıkıp bir sol ekrana buranın çöplüğüne gidin. Dustbin'i inceleyip Fishing Rod'u alın. Biraz önce içeriden aldığımız Kiddi Meal'i inceleyin,içinden bir adet maggot,swamp gum,swamplimg model çıkacaktır. Buradan tekrar Street of Traders'a gidip soldaki şaka dükkanına gidin içerideki kostümlü ve çok şakacı adamla konuşun. Tekrar içeri girip konuşun bu adamın kostümcü olduğunu öğreniyoruz. Yine konuşmak istediğimizde(1) ise bize kostüm yapmasını isteyin bir yeşil kumaş



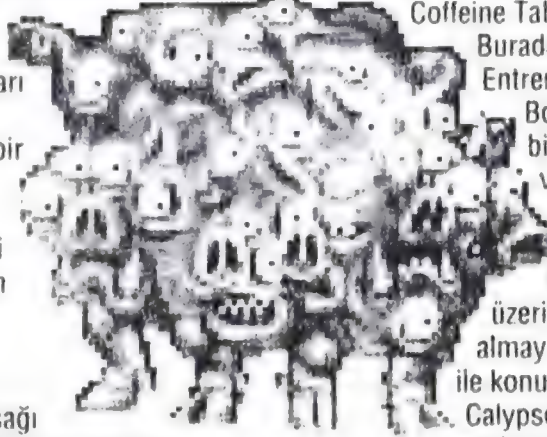


isteyecektir. Buradan çıkıp sağdaki Fal Bloke ile konuşun(onu görmemeniz imkansız). (1)O da bizden bir lamba isteyecek ve bizi bir mağaraya atacak en sağdaki Lamba'si almaya çalışın en sonunda sihirli lambayı bulacaksınız ama cin tabile bir adaya gidiniz ve melesekreleri çıkar. Mağaradan girip konuşma iconu ile hiklatın ve yukarı çıkıp Fal Bloke'dan Beyaz Kumaş(Cloth) veriyor. Siz de tekrar Fountain'e girin. Cloth'u Basket üzerinde kullanın ve kadın tarafından yeşil suda yıkanıp yeşil kumaş olana kadar bekleyin kumaşı alıp direkt olarak bize kostümü yapmaya söz veren adama gidin. Ve biraz sonra Swamping Costume'e sahip oluyoruz. Dışarı çıkıp oyunun karışık bir bölümü olan Pet Shop'a gidin(asağı doğru olan merdivenlerden). Aşağıda çok garip şeylere karşılaşacağız. (3-3-2-1) Hemen sonra Rubber Gloves'i sağdaki Turtle üzerinde kullanıp bir machine'in en sağdaki Empty Cage'ine koyun. Machine'i kullanınca sol taraftaki Cage'lerde bir Turtle birde Eels oluşuyor. Turtle'yi alıp onun yerine sağ taraftaki rafta duran Glow Worms'u koyun. Machine'in Lever'ini artı konumuna gelecek şekilde itip çalıştırın ve iste ışığın icadı. Şimdi ise Muc Swamplimg'e tekrar gidin ve içeri girdikten sonra kostümü giy iconu ile giyip yan tarafa geçin. Yanda duran kardeşlerle konuştuktan sonra merdivenlerden üst kafa çıkın ve işte eski dostların karşılaşması. Onunla konuştuktan (3-3-1-1) sonra Bucket'i alıp çamur(mud) bulmak üzere swamp'e gidin ama gidemediğimizi göreceksiniz tek yol var o da kanalizasyon. aşağıya inip Glow Worms'u kullanın ve sola ilerleyip yukarı çıkın değişik bir yerle karşılaşacaksınız. Sağa ilerleyip Railing üzerinde Bungee Repe'u kullanın ve sonrada Bucket'i Mud üzerinde kullanıp kısa ve öz bir atlayıştan sonra Mud'dan bir parça alın Sola ilerleyin iskele gibi bir yara geldiğinizde biraz bekleyin Lady of Lake denizden çıkar gelir onunla konuşun(1-1-1-2-2-1-1-1) Bir Royal Seal'e ihtiyacının olduğunu söylüyor. Sonra elinizdeki Fishing Rod'u Lake üzerinde kullanıp Balığı alın. Muc Swamplimg'e geri dönüp eldeki çamuru veriyoruz Ve karşılığında yaptığı Swamp Stew'i alıyoruz Dışarı çıkıp Street of Traders'e gidin ve şakacıya aldığımız Swamp Stew'i verin. Böylece o da bize Gink Bomb'u verecektir. Ve sonra da Magic Compeliton'a gidin çadırın içinde Stink Bomb'u kullanın. Kısa süren bir fedaviden sonra çadıra geri dönüyoruz. Sağdaki Spell Book'u alın. Elimizdeki Swamp Shake'i kalan tek büyücü üzerinde kullanın ve onun duymasını engelleyin Kısa süreli bir demo'dan sonra kraliyet büyücüsü ilan

ediliyor bir de ld alıyoruz(bunu doon'u yaparı lüma sanmayın). Sonra Castle'a gidip kapıdakilerle konuşun(3-2-1-4). Tekrar buraya gelin ve konuşup (1)kapiya doğru ilerleyin kapıdaki görevlinin bizden kart istemesi sonucunda kandırıldığımızı anlıyoruz ama neyseki biz artık kraliyet büyücüsüyüz. içeri rahatlıkla giriyoruz. Prince ile konuşup(1-1-3)soldaki kapıyı açarak şatoya girin. Cymballs'i alıp sağdaki kapıdan girin. Klaxon'u ve Football Ruttle'i alın. Wedge'yi Gradle üzerinde kullanıp çocuğun sallanmasını önleyin ve duvardaki Cog'u sokun. Dışarı çıkıp en sola girin ve kralla konuşun. Eğer bebeğin ağlamasını keserse bize kuleye çıkma iznini vereceğini söylüyor. (Sözde büyücü olacağız ben olsam büyü kullanarak rahatlıkla yukarı çıkardım. ah süpon ah ne uğraşıyorsun bizi yay) Köşede tao ile oynayan Royal Seal'a haklarını verin ve onu kandırarak alın. Muc Swamplimg'e gidin ve yine bildiğiniz yöntemle arka odaya geçin oradaki Clock üzerinde Cog'u kullanın. Saati çalıştırınca Tattoist zamanı doğru olarak öğreniyor ve dükkanına geri dönüyor. Siz de onunla birlikte Tattoist'in dükkanına geri dönün. İçeri girip posterini inceleyin ve adamla konuşun (1-3-4) Leaflet'i alıp Muc Swamplimg'e geri dönün. Orada oturan Anorak Man'a aldığımız Leaflet'i verin. Böylelikle o 999. müşteri oluyor ve biz de onun arkasından gidince 1000. müşteri oluyoruz. Adamla konuşup (4) Swamp'e gidin Lady of Lake 'le konuşup bıraktığı Air Tank. Wet Suit'i alın. Air tank'i Rubber Dinghy üzerinde kullanın. Şişen bota binip adaya gidin. Adada taş saptı duran Sword'u çıkarıp şatodaki prens'e verin. Bunun karşılığı olarak pea ve pea shooter'i alacağız. Şatoya girip daha önce açmadığımız soldaki kapıdan girin. Pea'i uyuyan prensesin altındaki Mattresses üzerinde kullanın, uyanınca (1-1) Lolly'i alıp bebek odasındaki çocuğa verin. O bunu beğenmeyip pencereden dışarı atacak. Prensesi aynı şekilde tekrar uyandırıp konuşunca şut bulmamız gerektiğini söyleyecek. Bahçedeki Lolly'ı aldıktan sonra Swamplimg'in odasına gidip onunla konuşun (1-1). Lolly'i Baby Swamplimg'e verip yere düşen Milk'i alın. Bunu bebeğe götürüp ağlamasını kestikten sonra kralın yanındaki kapıdan kuleye çıkabilirsiniz. Swampshake'i pentagram üzerinde kullanın ve komik olayları izleyin. Street of Traders'a gidip elinizdeki balonu railings üzerinde kullanın. Muc Swamplimg'in kapısındaki satıcıdan bir Balon daha isteyin, onu da Railings'e bağlayın. Sonra bunu bir kere daha tekrarlayın. 3 Balon olunca Simon havalanıp Kulenin en



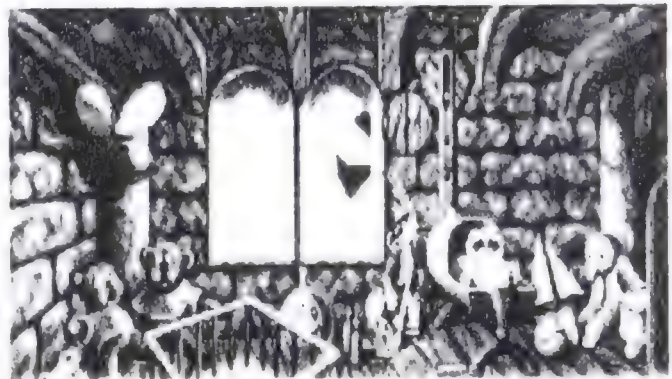
üst katına konuyor. İçeri girip halının üzerine doğru yürüyünce tuzaktan aşağı düşeceksiniz. Mucusade'i alıp sağdaki tüpten yukarı çıkın. Pencereyi kullanıp hızlı bir şekilde aşağı indikten sonra haritadan Calypso'ya gitmeyi deneyin. Calypso yerine farklı bir yere geliyoruz. Burada karşımıza çıkan korsanlar bir kafa vuruşu ile gol. (pardon) bizi esir alıyorlar. Bir korsan gemisinde uyanıyoruz. Gelen Korsan ile konuştuktan (1) sonra Spell Book'u kullanarak zincirlerden kurtulun. Skull'i almayı deneyince onun yerine bir Eye Patch'e sahip olacağız. Yukarı çıkmaya çalışınca gelen Korsanla, uzun bir konuşmadan (3) sonra onun odasına geliyoruz. Sağ taraftaki Parrot'u alın. Diary'i inceleyip içinden çıkan Postcard'i alın. Dışarı güverteye çıkıp hemen yanındaki kapıdan içeri girin Knife'i alıp Hammock üzerinde kullandıktan sonra Tinder Box'ı da alın. Tekrar dışarı çıkıp güvertedeki ip çeken adamla konuşun.(5) Bize Eye Patch karşılığı bir güneş gözlüğü verecek.Sonra solda bir şey çakan adamı denize itin. Yerden Hammer'ı ve kenardan Plank'i alın. Soldaki kapıdan aşağı inip Tough Looking Guy ile konuşup Welding Torch'u alın. Dışarı çıkın,Rigging'ı kullanarak yukarı çıkın ve Postcard'i Telescope üzerinde kullanın.Tekrar aşağı inin ve güvertedeki Chain üzerinde Welding Torch'u kullanın. Arkadaki kapıdan Kaptan gelecek ve sizi engelleyecek. İçeri girince güdük kapı üzerinde Plank'i kullanın. Artık kaptan sizin Cham'i eritmemizi engelleyemeyecek. Yerdeki kapıyı açıp aşağı inin ve Mucusade'i alın.Güverteye çıkıp gemiyi kullanan adamın yanına gelin. Önünde duran Parrot ile elinizdekini değiştirin.Swamp gum'u Parrot üzerine kullanın. Merdivenlerden aşağı inip biraz kestirin. Uyandığınızda gemiye başka bir gemi saldırıyor ve ne yazıkki gemi batacak ve kendinizi bir adanın sahilinde bulacaksınız. Yerdeki Shovel'i alın ve sağa doğru ilerleyin bir veletin bizim canım Mucusade'e el koyduğunu ve ısrarla vermek istemediğini göreceğiz. Jungle'a ilerleyin ve hemen sağda duran Wooden Pole'i alıp Shovel üzerinde kullanın. Çocukla konuşup çöp kutusunun üzerindeki balonu ver iconu ile çocuğa verin.O da bu iyiliğimizi karşılıksız bırakmayacak ve bize bir Shell verecek. Sahile geri dönün ve adaya ilk çıktığımız yere gelip orada küreği kullanın. Biraz aradan sonra güzel bir şato ve daha da güzel bir deliğimiz olacak. Hole üzerinde Shovel'i kullanın Shovel üzerinde de Shell'i kullandıktan sonra herşeyin bir tuzak ayarına uyduğunu göreceksiniz.(ahh ah çocukluğum aklıma geldi.) Sağda duran veletle tekrar konuşunca çok sevindiğini ve tuzağa doğru gittiğini göreceğiz ve ardından bir gürültü kopar. Hi Ha hoo işler yolunda demektir. Mucusade'yi alın Daha sonra Simon'ın şeytana nasıl uyduğunu göreceksiniz.(Aman siz uymayın) Jungle'a tekrar gidip üst yoldan Köpeği alın ve alt yola sapın yerdeki Whistle 'yi almak isteyince Satıcı bizle konuşmaya başlayacak(4-4-2-1)Whistle'yi



alıp. üst yoldan gidin ve bir sol ekrana daha geçin.Aldığımız köpeği Generator üzerinde kullanın yan ekrana geçip Lever'i On konumuna getirin ve satıcının olduğu yerden alt yola yani Limbo'ya geçin.Oradaki megafonlu Judge ile konuşup yarışa katılın(2). O ekranda Whistle'i çalınca köpek harekete geçecek ve adamın bağlı olduğu işkence makinası çalışacak herkesin dikkati oradayken bizde Limbo'nun üzerinden geçerek,yarışmayı kazandığımızı ilan edeceğiz. Judge bize lazım olan 3 adet Bunga'yi verecek. Siz bunları alıp Dealer'a verin ve Coffeine Tablet'lerinide alıp köpeği aldığımız yolun ilerisindeki Coffe'ye girin. Waitress ile konuşun(3),biraz güzellik uykusundan ve olaylardan sonra tekrar konuşun(1). De-cal coffe'yi alın ve Coffeine Tablet'leriyle birlikte kullanın.

Buradan dışarı çıkıp Cave Entrence'den içeri girin.Aşağıdaki Bottle'i almaya çalışınca içinden bir cin çıkar.(aslında cin değil viski,şaka yapıyorum sanmayın gerçekten viski) Onunla konuşun(1-1).Cinin affedilmez hatasından sonra Coffe'yi Bottle üzerinde kullanın.Ve Bottle'i tekrar almayı deneyin içinden çıkan cool cin ile konuşup(1) Calypso'ya geri dönün. Calypso'yu bağlı bir şekilde bulacağız gardorabla gitmeye çalışınca

Calypso'nun bir parçayı söktüğünü öğrenecek ve çok kızacaksınız neyseki Alix'in ev hayvanı hizmetinizde(ne evcil) Kısa bir yolculuktan sonra(olan yer İstanbul galiba) bizi arayan Goblinlerin kampının tam ortasına düşeceğiz. Bizi bir şatoya Alix'i de hapsettikleri yere kaparlar. Biraz tartışmadan sonra kapıyı açmayı deneyin Alix bize tokasını verecek ve bizde onun yardımı ile kapıyı açacağız ne zamanlama ama o da ne burayı anlatmayacağım siz ne olduğunu anlayın aynı Back to the Future gibin. Sağa doğru ilerleyip yeni haritamızı görün ve Dark Woods'a gidin.Antiques yazısının yanındaki Woodworm'larla konuşun (1-1-2-1-2)Bizden bir tahta parçası isteyecekler.Sağa doğru ilerleyip mağaradan içeriye girin içeride biri dişsiz , biri işitme, engelli biri az gören 3 adet cadı göreceksiniz ve bir kedi de tam biz içeri girdiğimiz anda dışarı kaçacak.En sağdaki cadıyla konuşun(1-2-2). Tekrar konuşun ve onlara yardım etmemiz gerektiğini öğrenin. Dışarı çıkıp haritadan Secluded hut'a gidin. İçerdekilerle konuştuktan sonra(1-3-1)kapıyı kapatıp



kedinin üzerine yürüyün, kedi kaçmak isteyecek ama kapağa çarpacak kedi'yi alın. Sol taraftan 3 adet Soda Bottle ve yerden Hanky'i alın. Volcano Rim'e gidip ve yerdekileri de alıp, (Chemical sprayer, Plant Spotters Guide Book) kedi'yi Plant'e verin. Drinking Straw'ı bir Soda üzerinde kullanın. Şimdi elimizde birde Empty Bottle var. Onu da yerdeki Saliva üzerinde kullanın. Yerdeki salyayı şişeye dolduracaktır. Şimdi Goblin Camp'a gidip Plant Dribble'i Goblet üzerinde kullanın ileri gitmeye çalıştığınızda uyuyan Goblinler uyanacak ve içeceklerinden birer yudum aldıktan sonra bir daha uyanmamak üzere uyuyacaklar. Conch horn'u da alıp içeri girin doğru Big Tent'e dalın ilerde duran Pepper ve Food Rations'lardan alıp dışarı kafesin içinde duran Elf'in yanına gelin. Onunla konuşun(1 1 1 1) Perfume Bottle'i aldıktan sonra Soda'lardan birini üzerinde kullanın Şişeyi parfümle dolduruyor. Ama şimdi bu şişeyi Elf'e verirsek aradaki farkı anlar o yüzden Pepper'i Elf üzerinde kullanın ve hemen sonra pis mendili (Hanky) Elf'e verin nezle olan Elf artık aradaki farkı anlayamayacak kadar korumasız. Perfume Bottle'i Elf'e verip Wood'u alın. Son Soda şişesinide yan tarafta kumar oynayan Goblinlerin önündeki Fire'da kullanın ve zaman kaybetmeden hemen Stuff'ı alın. Bunlar aralarında kavgaya başlarlar ve siz de hileli olan Dice'ları alın. Boş şişeleri dolularıyla değiştirdikten sonra doğru Dark Woods'a gidin. En solda elinde büyütle yemek arayan Kid'e önce bir şişe Soda sonra da Food Rations'i verip, yere düşen Magnifying Glass'i aldın. Woodworms'a Wood'u verin ve Wooden Teeth'i alın ve bunları kullanacağınız cadıları olduğu mağaraya gidin. Sağdakine Magnifying Glass'i, ortadakine Conch Horn'u ve soldakine de Wooden Teeth'i verin. Yine Drinking Straw'ı bir Soda üzerinde kullanarak bir şişeye boşaltın ve Potion üzerinde kullanarak bir şişeye zehir doldurun. Secured Hut'a gidip Potion'i Role Players üzerinde kullandıktan sonra kendinizi oyunun içersinde bulacaksınız tabii böyle oyunlar eksik adımla oynanmaz (1-3) Size içinde duvar kağıtları modelleri olan Katalog verecektir. Bunu da alıp şimdi Goblin

Camp'a gidin. İki adet uçan domuz görene kadar sola ilerleyin onlarla, konuşup (1-1-1-2) içeri girin. Duvardaki Tapestry'i alıp Eeri Passage'e geçin ve olanları seyredin. Uzun yalvarmalar sonucu kurtuluyorsunuz. Odadan çıkıp sol taraftaki odaya girin Tapestry'i Sweat üzerinde ve sonra da elimizdeki Chemical Sprayer üzerinde kullanın. Canavarı halt etmek için herşey hazır. Lever'i itip karanlıkta da olsa demin odasına girdiğimiz bol gözlü canavarın odasına girin. Chemical Sprayer'i kullanın ve imkansız da görünse köpeği giymeye çalışın. Sihir sağılsun ortaya çıkan Furry Shoes'i giyip yan odaya geçip ilk kapıdan içeriye girin demodan sonra sağa ilerleyip masanın üzerindeki Screwdriver'i alın ve bunu yandaki Sordid's Hand'de kullanıp elni alın. Bu el ortada duran Palm Prints Identifier üzerinde kullanıp kapağını açın ve içünden çıkan Tune Stick'i alın (bunu bir yerden hatırlıyormusunuz!!) sonra sola doğru ilerleyin ve burasını anlatmıyorum çünkü buradan sonrası demo yani demek istiyorum ki oyun bitti evet evet bitti ama birşey daha söylemek istiyorum sakın demodan sıkılıp geçmeye kalkmayın oyunu yapanların yazılarının ardından düğüm çözülüyor ve ilginç olaylarla başbaşa kalıyorsunuz ve sonunda ise bize SIMON THE SORCERER 3'ün çıkacağı müjdesini veriyor. Ben böyle güzel bir oyunun herkesden önce sonunu görmekten gerçekten gurur duyduğumu söylemek istiyorum bir daha ki adventure'da görüşmek üzere iyi oyunlar diliyorum.

☑ Murat KARSLIOGLU

Firma:	Sistem:
ADVENTURESFT (ADVENTURE)	8MD - 20MB RAM 4 MB RAM - VGA Min. PC 386
Karar:	%88

Big BEN



Zor hemde çok zor. Her şeyin kitap gibi olmasını istiyorlar. Koleji kazanacaksın, orayı başarıyla bitireceksin daha sonra ise üniversiteyi halledeceksin. Eee ne oluyor o zaman. Çoğumuz kendimizi bile tanımadan bir şeyler yapmaya çalışıyoruz. Ne yazık ki ben de aynı dertten muzdarım. Yaşım 25'e geldi ve ancak şu anda ne yapmak istediğime karar verdim. Ne kadar hüzündüratıl bir durum değil mi?

Bu derginin okur yaşını genç olarak değerlendirirsek benim durumum sizlere örnek olması gerekir. Hiç korkmayın ve istediğiniz yolda ilerleyin. Merak etmeyin elbet para kazanırsınız. Size bundan güzel bir öğüt olamaz.

Neyse ben şimdi bu büyük kararın eşiğindeyim. Ya beni yakında büyük bir adam olarak göreceksiniz yada bir daha hiç göremeyeceksiniz. Ahlı hayat. Gerçekten de zormuş be.

Şimdi gelelim bu ay ki asil konumuza. Farkettiyse Game Show'da mavra yapmayan tek yazar benim. Herkes ama herkes yazılarının yarısını mavra ile geçiriyor. Buradan isim vermek isterdim ama ne yermiz ne de vaktimiz buna yeter. Buradan meydan okuyorum. Mavrasız tek bir yazı gösterin kellemi keseyim.

Siz değerli okuyucularımızda bu işe bir el koyacağından eminim. Engin Abla'nın bana bu yazıyı yazmamam için ne kadar para verdiğini ise buradan hiç söylemeyeyim. Neyse bu yazı uzar gider kısa keselimde mavra olmasın...

See ya next time

BigBen

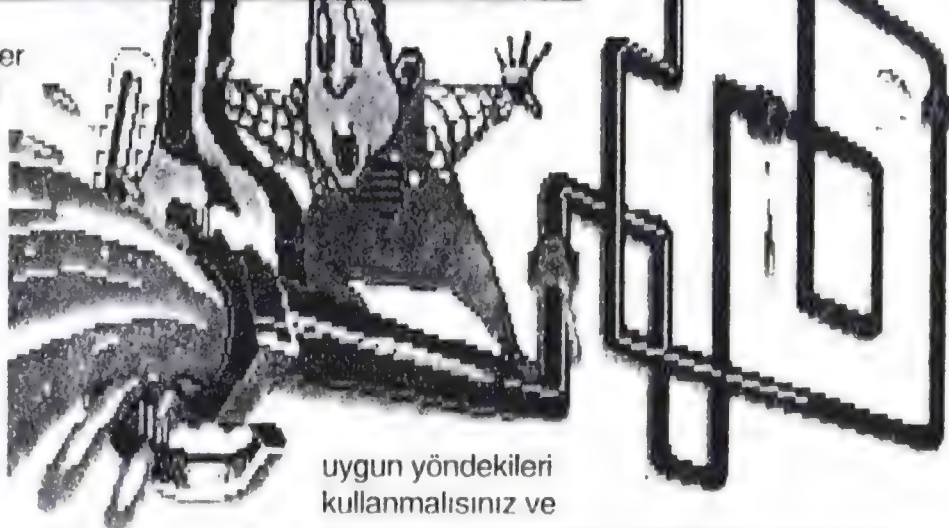
ENOUGH MEMORY

Morhaba arkadaşlar... Yeni bir sayı ve yeni oyunlarla karşınızdayım. Umarım tanıttığım oyunları oynayıp beğenmişsinizdir. Sizler için bu ay 18 oyun oynadım. Yerimiz elverdikçe en iyilerinden başlayarak açıkladım. Mümkün oldukça eğlenceli ve her bilgisayarda çalışabilen oyunlara yer veriyorum. Oynayın, eğlenin ve GAME-SHOW okumaya devam edin.

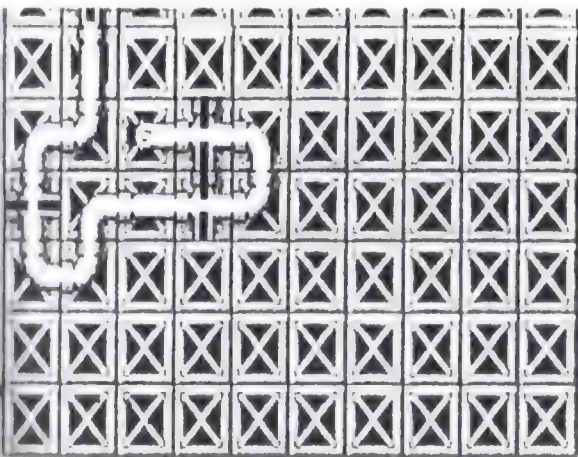
Serkan UYBAŞ

PIPE MANIA

H iç tesisatçı olmayı düşündünüz mü? Eğer düşündüyseniz şimdi bir fırsatınız var. Evet artık bir tesisatçısınız. Göreviniz ise evleri su baskınından kurtarmak. Su baskını önlemek için, size verilen boruları uç uca bağlayarak suyun borulara dolmasını sağlıyorsunuz. Bunun için kursör tuşları ile seçtiğiniz yere, "ENTER" tuşu ile boruyu koyuyorsunuz. Boru koymanız gereken yer zaten dolu ise alttaki boru patlayarak yok oluyor ve yerine yenisi geliyor. Kullanmanız gereken boru sayısı en az ekranın sağ üstünde belirtilen "DIST" rakamı kadar olmalıdır. Size sıra ile verilen borulardan



uygun yöndekileri kullanmalısınız ve kesintisiz bir boru elde etmelisiniz. Boruların sırasını ise sol yanda görebilirsiniz. Sağ yanda ise, suların boruya dolmaya başlamadan önce ne kadar süreniz kaldığını gösteren yeşil bir bar bulunuyor. Dolu olan bir yere boru koyarsanız alttaki borunun patlaması size zaman kaybettirir. Bu yüzden, ilerden gelen boruları da hesaplayarak boruyu en uygun yere koymalısınız. İlerki bölümlerde çıkan balonlu boruları kullanarak zaman kazanabilirsiniz. Oyundaki bölümleri geçtikçe şifreler veriliyor. Bu şifreleri kullanarak kaldığınız bölümden devam edebiliyorsunuz. Verilen şifreleri girmek için ana menüde F2 tuşuna basın. Diğer tüm ayarlar da burada bulunuyor. Zaman geçirmek için uygun bir oyun. Eğer sıkılmazsanız uzun süre oynayabilirsiniz.



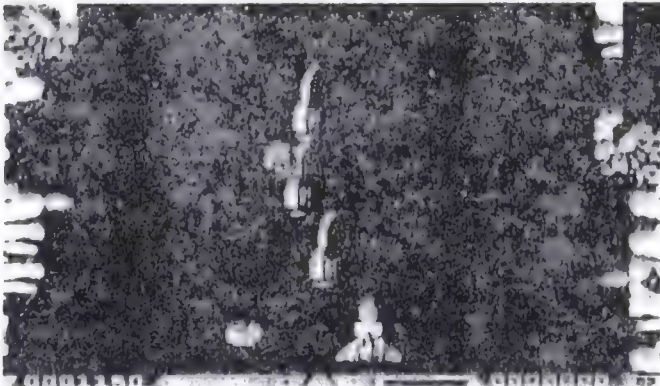
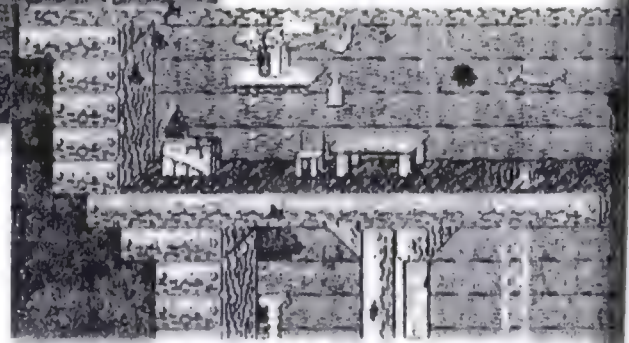
SCUBA VENTURE

Bir balıkadımı yönettiğiniz bu oyunda batık korsan gemilerindeki hazineleri topluyorsunuz. SPACE tuşu ile çıkan menüden oyunda kaldığınız yeri save edebilir ve save ettiğiniz oyunu restore edebilirsiniz. Su altında dolaştığınız için adamın kontrolü oldukça zor. Tabii her oyunda olduğu gibi bu oyunda da düşmanlarınız var. Balıklar, yengeçler, mayınlar, korsan hayaletleri hepsi sizin düşmanlarınız. Bunlara karşı sizin savunma silahlarınız bir zıpkın ve su bombaları. Mayınlara karşı ise yapacak hiç bir şeyiniz yok sadece onlara değmemeye çalışın. Bütün bunları yaparken tüpünüzdeki hava miktarını da kontrol etmelisiniz. Havanız bitmeden önce hava kabarcıklarının çıktığı deliklere gelerek hava tüpünüzü burdan çıkan hava kabarcığıyla dolduruyorsunuz. Karşınıza çıkacak balıklardan, mavi olanları düzgün yatay bir doğrultuda hareket ediyor. Yeşil olanlarını ise uykudan uyandırdığınızda size doğru saldırıya geçecektir. Kırmızı balıklar ise suyun içinde zikzaklar çizerek vurulmasını zorlaştırıyor. Yengeçler, üstlerinden geçerken birden



üzerinize atlıyor. Bunların dışında denizanaları, mürekkepbalıkları, köpek balıkları ve çeşitli renk ve ebatlarda değişik balıklar bulunmakta. Hayaletleri öldürmek için küçük olanlarıyla uğraşmayın. Büyük hayaleti öldürdüğünüzde bölümü geçiyorsunuz. Çevrenizdeki tehlikeleri savuşturduktan sonra anahtarları bulun. Bulduğunuz anahtar ile sadece bir kapı açabilirsiniz. Bölümü bitirebilmek için gemideki tüm hazineyi toplamalısınız. Hazine; para torbaları, altın paralar ve alt külçeleri, çeşitli değerli eşyalar, hazine sandıkları olabilir. Bütün hazineyi topladıktan sonra EXIT'a giderek bölümü tamamlıyorsunuz. El

becerinize güveniyorsanız ve sinirelerinize hakimseniz (Çünkü ilk bölümü 10. denememde geçtim) bu oyunu alın.



Bu oyunu ilk gördüğümde hayran kalmıştım. (Yaklaşık 5 yıl önce.) O zamanlar bu kadar güzel grafikleri olan bir oyun görmemiştim. Şu an bile beğendiğin bu shot em up oynanmaya değer. Yukarıdan gelen çok çeşitli

XENON

yaratıkları "SPACE" 'e basarak vuruyorsunuz. Ayrıca yandan size doğru ateş eden garip yaratıklar da bulunmaktadır. Karşınıza dönerek gelen objeleri vuruncu çıkan küreleri toplayarak geminizi geliştirebilirsiniz. Dümdüz yukarı doğru ilerlerken yol ayrımlarıyla karşılaşabilirsiniz. Eğer bir çıkmaz sokağa girerseniz korkmayın aynı geldiğiniz yoldan geri çıkabilirsiniz (Herhalde tek geriye döneb shot em up bu oyun). Vurduğunuz her yaratık puan demektir. Ayrıca size saldırı



Abbla

Ağustos sıcak mıcak diyip şikayet edermisin sevgili yavrum. Al sana soğuk, al sana yağmur, al sana rüzgar' dedi ulu bir ses. Her ne kadar 'yok yook ben demedim' desemde kandırmak mümkün mü? Tabii ki hayır. Veee şifayı kaptık. Titreye titreye yazı yazmak da zor ama yazacağız

Ekim ayı GAME SHOW tayfası için bir hayli hareketli geçti. Compex '95 fuarında canımızı dişimize takarak uğraştık, didindik, yorgunluktan öldük. Ama fuarda bize gösterdiğiniz ilgi her şeyin üstündeydi ve bize tüm yorgunluğumuzu unutturdu. Ekim ayındaki diğer bir etkinliğimiz de GAME SHOW fanatiklerinden ÇUKLİMURAT'ın Alem FM'deki programı oldu (Çok mavra bir program). Program sırasında biz çok eğlendik. Umarım dinleyenler de eğlenmiştir.

İşte böyle, bu ay çok şey vardı ama mektup yoktu. Canım yoktu dedimse numunelik bir tane vardı. Buyrun ekuyalım.

Sevgili Engin Abbla

Ben Serdar "CYBERPUNK" Aldanmazlar. Yaklaşık 5 yıldır bilgisayarı iyi biliyorum. Amigadan PC'ye geçince ilk aradığım şey multitasking olmuştur. Ama ölenle ölünmezdi. Hala Amiganın multitaskingini arıyorum. Şimdi seriden PC'im ile ilgili sorunlarımı çözüm bulmanı istiyorum.

1- Hardiskimi Optimize ederken DUP (Duplicate File Locator) adlı bir programı kullanıyordum. Fakat bu

programı yanlışlıkla

sildim. Bana

başka bir

program

öneribilirmisin.

2- Ben 3D ile

ilgileniyorum.

Kullanımı kolay bir 3D

programı

öneribilirmisin. Ayrıca

buradan tüm arkadaşlara

sesleniyorum. Eğer 3D ile

ilgileniyorsanız Windows

altında çalışan Lathé adlı

programı herkese

öneriyorum.

3- Ram satın alırken

üzerinde 72 pin, 30

pin gibi değerler

gördüm. Bunlar ne

demek oluyor?

Sorularım bu kadar. Şimdi biraz dertleşelim. Sen gibi teknik yazarlar zaten hep mektup sıkıntısı çeker (En azından Türkiye'de). Oysa bilgisayar teknolojisinin en üst seviyede olduğu Avrupa ve Amerika'da, bu tür köşeler yığınla mektup alıyor ama Türkiye'de yani bilgisayar sektörünün en yeni geliştiği (ve en hızlı) yılda 100.000 PC satılan bir ülkede sana 3-5 mektup geliyor. Ya bilgisayar sektörü Türkiye'de çok ilerledi ve kullanıcıların hiç sorunu olmuyor (imkan yok) yada çok tembel veya korkaklar (Uç-beş kuruşu bir araya getirip pul parasını denkleştirememeleri olasılığında söz konusu Engin Abbla-). Selamlar, Bye, vayacondios, kristalavista.

Serdar "CYBERPUNK" Aldanmazlar
ANKARA

Canım Çocuğum Serdar

Multitasking yalnız senin değil, tüm eski Amiga - yeni PC kullanıcılarının özlemi idi. İdi diyorum çünkü artık PC ler de multitask çalışabiliyor (Windows '95 mucizesi). Sırası gelmişken biraz da Windows '95'den bahsedelim. Bu güne kadar hakkında en çok yazı yazılan, en çok konuşulan program Windows '95'den. Kimisi iyi dedi, kimisi kötü. Windows '95'i hiç görmeden konuşanlar, ha yazı yazanlar oldu (MegAmiga dergisinin lanet editörü gibi). Kim ne söylerse söylesin Windows tek kelime ile mükemmel!.. Özellikle multitasking özelliği Amiga'ninkini aratmayacak kadar güzel (hatta daha da güzel). Eğer minimum 486 DX 2-66, 4 MB Ram'a (DX 4-100, 8 MB Ram tavsiye ederim) sahipseniz mutlaka kullanın. Sorunlarının çözümlerine gelince:

1- İyi bir Defragmentasyon programı arıyorsan la uzaklara gitmene gerek yok. Dos'un içerisindeki Defrag'ı kullanabilirsin. Hem kullanımı kolay, hem performansı fevkalade tatminkar.

2- 3D ile ilgileniyorsan 3D Studio muhteşem bir program. Kullanımda zorlandığın yerler olursa kitabını bizden edinebilirsin (Release 3.0).

3- Ramlar'ın üzerindeki 30 pin, 72 pin ibareleri Ram'ın bacak sayısını gösterir. 72 pin Ramlar 32 Bit oldukları için, 30 pin Ramlara göre daha hızlı çalışır.

Mektup bittiğine göre biraz da dergi merkezinde olanlardan bahsedelim. Geçen gün gelen FRP'ci Muhammet ile bayağı koyu bir muhabbet ettik. Muhammet: Yahu Engin Abbla, gel seni de FRP'ci yapalım.

Nerepeci?

Muhammet: FRP'ci be Ablacığım.

Hımmmm. Peki

Muhammet: Bizim bir gurubumuz var, ben de onun Master'ım.

Oh oh iyi.. Kazancın nasıl bari. Sigortan var

Muhammet: Nasıl yani?

Y: Uygun bir iş varsa beni de yanına aldr. ME SHOW'da patron boğaz tokluğuna (günde paket de kısa kemil) çalıştırıyor. Bilgisayar larım, tamir ederim. Çok iyi yemek yaparım

Muhammet: Yok ablacığım oyun bu oyun.

Y: Yaaaaa.. Öyle mi? Masabaşı işi de olur. Yazı an yazarım.

Muhammet: Bak şimdi Engin Abla, Cleric var, Thief , Wizard var, Elf var.....

Y: Muhammet, hadi güzelim git sen artık.

Muhammet: Ama Engin Abla, Darksun diye bir zegen de var.

Y: Yavrurum, şimdi sana bir vurucam. Soluğu Darksun'da alacaksın.

Muhammet: Ama...

Y: Hadi yavrurum sen git yazılarını yaz. Bir dahaki hafta köşen 35 sayfa oldu, şimdi gitsen anca yazdırırsın

Muhammet: 35 mi? Yehuuu.....

Y: Aaa.. İşte böyle. Zar zor gönderdim yezidi evine.

Hadi artık siz de gidin oyun oynayın, program yapın. Bir şeyler yapın işte. Hani olur ya biryerlerde



takılırsanız, bir kaleminiz ve fazla bir dosya kağıdınız varsa ve de üşenmezseniz (sitem) bana yazın. Ben de bir nane limon kaynatıp içeyim. Bir dahaki aya yeni mektuplar (inşallah) ve Timur ile, halay çekmenin incelikleri konusunda yapacağımız röportaj ile görüşmek üzere hoşçakalın.

SOSYAL ETKİNLİKLER:

İSTANBUL: Değişik bir lezzet; CEM YILMAZ

SHOW. Her pazartesi - salı Lemn Kültürde.

Rezervasyon: 245 38 06 ' dan Ayhan Bey.

İSTANBUL DIŞI: Bilmiyorum, bilemiyorum.

NOT: Not Enough Serkan'ı Allah'a havale ediyorum.

ÇELİK BİLGİSAYAR



ZuhuratbabaMah.
Akatlar Sok. No:28
BAKIRKÖY TEL:
572 77 01

İŞTE FARK

◆ Müşteri ilişkilerinde yeni bir çağ başlattık. Bilgisayarla ilgili problemlerde müşteriye tam ve eksiksiz çözüm sunuyoruz.

◆ Bilgisayar satın alırken sizleri sektördeki gelişmelerden haberdar etmek. Gelecekteki gelişmelerden etkilenmemeniz için doğru seçim yapmanıza yardımcı olmak.

◆ Tüketiciyi bu düzensiz ortamdan korumak bizim temel ilkelerimizdendir.

◆ En yeni bilgisayar CD-ROM oyun ve programlarını bizde bulabilirsiniz. Hem de çok ekonomik fiyatlarla. Bizi arayın.

Macabets

Adventure / Strateji / Simulasyon

Pissst. Sen, evet sen. Canım okuyucum, merhaba. Korkma ya lanımadın mı, benim, MAC, 7 senedir kapanma, iflas, hastalık, deprem ve sel ve bilumum felaketlerin takdire değer çabalarına rağmen sana yazıyorum ya, işte o benim. Bu kez baktın öyle uzaktan olacak gibi değil kalktım yanına geldim. Merhaba Yok yok, öpmesen de olur, işimiz acele lıger vaktin varsa (yoksa da) kalk biraz yerinden de benle gel. Dergiyi bırakma yavrum, bırakırsan yazının gerisini nasıl okuyacaksın? Hah tamam, çaktırma, aç kapıyı gidiyoruz. Niye hemen aşağı yöneliyorsun, hala dibi bulamadın mı, hayatın istikrarlı bir şekilde yokuş aşağı gitmiyor mu zaten? Yukarı çıkacağız, yok üst kat komşusuna değil, en tepeye. Tanrı'ya, bilinmeyene doğru. Hah işte geldik, biliyorum damın kapısı kilitli, örgütlü bir güçle mücadele ediyoruz, genelde kilitletler, akıllıdırlar. Kır kilidi bakiim, ellerin kanasada, kasların kopsada kır, onlara fazla ihtiyacın kalmadı zaten... Sonunda çıktık en tepeye işte. Şöyle derin bir nefes al. hava pis mi, adettendir. Öyle uzak da durma, yaklaş kenara. Etrafına son birkez bak. Biliyorum gece ışıkların çok güzel göründüğünü. geç bunları, bunlar fani şeyler, klişe tuzaklar, kartpostal çekmeye gelmedik buraya, al bir-son derin nefes...Oh yarasın...Şimdi atla...

Ne o, tereddüt-seziyorum sanki.

Anlaşılan 7 sene yetmemiş, kusura bakma 17 senelik

ömrüm kalmadı, ben de daha iyi durumda değilim, çabuk söyle ne seni engelliyen. Ailen mi? Yapma be dostum, sen de mi düştün o tuzağa. İnsanoğlunun icat etmeyi becerdiği en ucuz kontrol mekanizması mı kafana takıldı? Düşünsene biraz, seni 24 saat polis gözlemi altında tutmak ne kadar masraflı olurdu (sadistler, ama enayi değiller), veriyorlar sana bir haba (otofite), bu de anne (şelkal), sorun kökünden halloluyor. Arkadaşların mı? Saçmalama, seninle aynı zamanda, aynı belanın içinde bulunma şansızlığını gösteren zavallılar. Son zamanlarda hiç kasaba gittin mi? Bak orda her koyunu cart diye kesip kendi bacağından asıyorlar. Yandaki koyunların bu konudaki söz hakkı sıfır. Öyle parmak kaldırıp çok iyiydi, çok iyi meelerdi falan diyemiyorlar. Sevgilin mi? Geç bunları o sadece böğründeki sızı, tenindeki tuz. Karşımızdakiler sadistler ama akıllılar da. Seni iki üç ihtiras dolu dakikanın hatırına köle edip sağ tutmaya çalışıyorlar. Parkta elele, karanlıkta kolkola mı? Kusturma beni lütfen. Vatan, millet, Sakarya ha? Senin ki vatan da, Kartaca'da geberenin, engisizyonda harcananın, Hiroşima'da kavrulanın ki padişahın gül bahçesi mi? Bana aynı malı, başka başka sigortacıardan almışsınız gibi geliyor. Yaşamak çok güzel, hayat herşeye rağmen iyi falan diyip beni zivanadan çıkarma lütfen. Eğer atlayamayacaksan, okuyucuya hizmet, ben seni

iteyim istersen. Bu kadar kör olamazsın, hadi artık. Elveda...

Alladı işte. Kurtulduk ondan. Hayatın iğrenç olduğunu biliyorum. Her yeni güne itinayla yaratılmış belalarla başlamak beni de yoruyor ama artık maymunun gözü açıldı. Yok öyle bir köşede yaralarımı yalayıp inlemek. İyimserlik yapıyorum sanmayın, artık hodri meydan, elinizde ne varsa gönderin. Madem düzülecem, ben de elimden geldiğince karşıma çıkanları aşıp üç kuruşluk mavramı geçerim. İstediklerimi elde edemeyeceğimi öğreneli çok oldu, kaşarlandım bile denilebilir ama madem yalnızım, hem de yapayalnız, ben de tırnaklarımdan bütün vücudumun kanı akana kadar kazırım. Madem gidiciyim, bari bok yoluna gitmeyeyim. Aklınız varsa bu yalnızlığı benle paylaşın, zaten başka hiç kimsem yok, bir siz kaldınız, bir de Intel Inside...

- Intel Inside, o'lum nerdesin. Yazıya başladım, mektuplarınızı getir.

- Himmphhh.

- O'lum na'pıyorsun o kağıt yığınının altında, dergi geç kalıyor hadi mektupları getir artık.

- Himmphhh.

- Ne, bunlar zaten mektuplar mı? Maşallah, maşallah, işler açıldı galiba. Bu ay hayvan (öküz, ayı, fil) kadar mektup geldi. Sen Serkan Aldanmazlar, siz Killer ve SPK, sen Cenk Özmercan, sen Serkan Dolma, sen Levent Özer, sen Emre Çimen, sen Anıl Onur, sen Mahmut Erdemli ve siz diğerleri... Sizi öyle 'mektuplarınız bana güç verdi' falan gibi üç kuruşluk yalanlarla kandırmıcam. Artık o kadar battım ki, Cebrail Aleyhisselam bile yardım etmek için back-up (Azrail?) beklemek zorunda. Ama yine de sağolun. Öyle üç kuruşluk sağolun da değil, harbi, içten, 'hiçbirşeyim yok, ama iki tane böbreğim var, biri lazım olursa arayın' cinsinden sağolun. Hepinize cevap veremeyeceğim ortada (6 sayfa dediğin derdimi anlatmaya bile yetmiyor) ama bari bu ay oyun

muhabetini pas geçiyorum, elimden geldiğince mektup yayınlayacağım. İlla ne oynadın diyorsanız, Command&Conquer oynadım (yazdım da), Need for Speed oynadım, bir de Jagged Alliance oynadım. Tolga kusura bakmasın, hala şiddetle tavsiye ediyorum. UFO'dan (1 ve 2) ızcık zevk aldıysanız mutlaka deneyin. Hadi artık Intel Inside, çıkar ilk mektubu, başlayalım...

MAHVOLDUM,

Sevgili MAC,

Ben Varol Hıdır. Derginizi bu ay ilk kez aldım ve çok beğendim. (Bir de renkli bassanız hiç fena olmaz hanı) Neyse bu kadar yıkama yağlama yeter. Size birkaç önerim ve sorum olacak. Cevaplarsanız sevinirim.

1- Derginizin ufak bir eksiği gözüme çarptı. Şimdiye kadar elime geçen bütün dergilerde bulunan oyun hileleri köşesi sizde yok. Niye yok ?

2- Ben bir ay önce 8 MB Ram, 4xCDRom, SB16, 420 MB HD'li bir 486dx2-66 bir PC aldım. Geçen hafta ise Phantasmagoria adındaki 7CD'lik korku oyunu aldım. Bu oyunu Kasım ya da Aralık sayınızda tanıtırsanız sevinirim. Oyun da hiç ilerleyemedim.

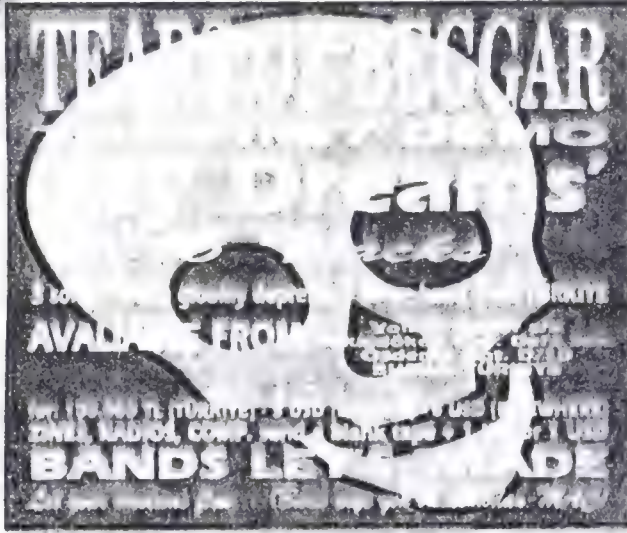
3- Eski bir Amiga'cı olarak PC'deki keyboarddan kontrollü oyunları oynayamıyorum. Bu yüzden Joystick kullanıyorum. Ama MK2'yi oynayabilmek için 4 tuşlu bir Joystick gerekiyor. Bunu nasıl ve nereden temin edebilirim?

4- İki kişilik oyunları çift joystick ile oynamak için Y-Cable'lar satılıyor. Bu cable'lar bütün oyunlarda çalışır mı ?

5- Bana bir iki tane çizim ve animasyon programı tavsiye eder misin ?

6- Özellikleri ikinci maddede belirtilen bilgisayarımı Pentium ya da dx4-100'e yükseltmem mümkün mü?

7- Eskiden adventure oyunlarında hiç takılmazdım ama artık sevmeye başladım. Bana yeni güzel grafikli ve çok zor olmayan bir adventure tavsiye eder misin.



8- Bana FIFA ve Player Manager 2 dışında hangi futbol ya da menejerlik oyunu tavsiye edersiniz?

Şimdilik bu kadar yeter. Ama sonra yazacağım. Cem ile Orçun'da yazacaklar tabii. Mektubumu yayınlamasan bile en azından yazında biraz bahsedersen sevinirim.

Varol Hıdır, Türkiye (?)

MAC: Sağol, Varol, Hıdır (kelime oyunu). Dergiyi beğenmen açıkçası beni dört köşe (kare, dikdörtgen, paralelkenar) etti, ama sence biz derginin nasıl renki basılacağını bilmiyor muyuz? Ya da acaba renk körü müyüz? Olayın içinde bizi aşan ve halk arasında kısaca '\$' işaretiyle gösterilen bazı unsurlar var. Bu '\$'lar oluk oluk Beşiktaş'a akmadan renkli dergi hayal.

1) Yaa. yaaa. yaaa. Bizde de var ama sadece Neyzen Bar (Ortaköy No:18) Mert Bey'i azat ettiğinde, ya da kız arkadaşı onu üzmediğinde (kızım çocuk bir deri bir kemik kaldı, inat elme artık) yayınlanıyor. Bu ay Doom'a özel olarak dokundurmuşlar, ilgilen, sayfa 60

2) Eğer Phantasmagoria'da da takıldıysan MAC Adventure seni kesmez, sana Futurekids tavsiye ediyorum, orda yaşitlarınla beraber oynarsınız. Şaka bir yana, iyi oyun çok kolay, ama yine de takıldıysan ballısın, bu ay tam çözümü var, sayfa 32 (parasızlıktan boş zamanlarımda içindekilercilik yapıyorum)

3) Şimdi benim burnum kanasa, Intel Inside sarhoş olsa veya klozette boncuk bulsam hemen Kamer'i arıyorum. Haksız reklam yapmak istemem (ama yaparım, kimene) Tel: 227 43 16.

4) PC alanlar çok yakında öğrenirler ki, hiçbirşey, ama hiçbirşey bütün oyunlarda çalışmaz. Onun için umutlanma, eğer varsa bir çaresi, Engin karısına sorarım, o yazar.

5) Şimdi ne çizeceğın de önemli tabi. Eğer Deluxe Paint fantazileri içindeysen Adobe Photoshop. Yok eğer çizdiklerin kağıda basılacaksa Corel Draw (Intel Inside, o'lum Corel'in önünde saygıyla eğil bakiim), eğer ben aştım bunları, üçüncü boyuta çıkacam diyorsan 3D Studio v4.0.

6) Çok geç. O '\$' işaretleri demiştim ya, onlar hayalim ele geçmişler bile. Bu saatten sonra PC'ne nazar-boncuğu asmak bile sana bayağı paraya mal olacak. Ben niye Intel Inside salağını (duymasın) 66 beygir gücünde kullanıyorum sanıyorsun?

7) Kolay deyince akla... Lost Eden geliyor. Birazcık daha zor olarak Full Throttle, ama onun da tam çözümünü yayınladık. Kırmızı sayıda (içindecilikte para yok, şimdi yer göstermecilik yapıyorum).

8) Bingooo! Ormanda giderken mayına basmak tehlikelidir (Jagged Alliance oynayanlar bilirler). Bu ay Seçmece'de bu konuyu enine boyuna irdledim. Sayfa 8 (Ek iş olarak yapıyorum abi, ekmek parası işte).

BİTTİM,

Sevgili MAC,

Ben Alper. Senin yeni okuyucularındam. Ben birkaç adventure'da takıldım. Bir zahmet şunlara bir el at da geçelim. (Ayrıca ben 'B' sınıfındam)

1- Lost Secret of Rainbow diye bir adventure aldım. Sadece iki sahne gidebildim. Bana 3-4 sahnelik kısa bir çözüm yapar mısın?

2- Alone in the Dark 2'de merdivenin başında

duran iki canavarı nasıl geçeceğim ?
Silahla 4 kez vurdum ölmedi, kılıçla vurdum kılıcım kırıldı, tekme attım, yumruk attım gene ölmedi. Ne yapıcım ben abi yaa...?

3- Sen kaç yaşındasın yaa? Abi mi, dede mi, baba mı ne diyelim sana ?Ya MACbeth ne demek ?

4- Simon the Sorcerer 2'nin sistem özellikleri nedir? 386 4MB Ram,520 MB HD ile çalışır mı?

Alper Koruyucuoğlu

MAC: Intel Inside, o'lum saçımı tara, gömleğimi ütüle, sende kendi tozunu al, yeni okuyucu gelmiş, ürkütmeyelim. Hoşgeldiniz Alper Bey, şeref verdiniz (Intel Inside, çaktırmadan soruların cevabını bul, maksat ayakları alışsın).

1) Şimdi Lost Eden var, Secret of Monkey Island var, bir de çok eskiden Rainbow Warriors vardı, ama bu senin Lost Secret of Rainbow'u bulamadım. Yeni okuyucu, ilk sorusu rezil olduk.

2) Vazgeç artık desem ayıp olur di mi? Bak herşeyi yapmışsın, o herifin vahşetle öleceği yok galiba, istersen sen bir de hinlik yapmayı dene. Merdivenin orda üstlerinde birer çızık ilan zimbirtılara bulacağın aynaları yerleştir.

3) Yenisin diye kendimi tutuyorum (daha doğrusu Intel Inside beni tutuyor), herhalde bu konuda komplekslerim olduğunu bilmiyorsun (yakında öğrenirsin). Şöyle söyleyeyim, İTÜ'deki başarılı öğrencilik destanımın 7. (ve tüzüğe göre son) senesindeyim. MACbeth ne demek öğrenmek için önce meşhur efsanevi 'MAC NE DEMEK?' SORUSUNA CEVAP BULMAK GEREKİYOR (Intel Inside o'lum şu Caps Lock tuşunu kır, artık sinirime dokunmaya başladı). Onu da öğrenemeyeceğine göre (yenisin, öğrenemeyeceğini eskiler sana söyler) Macbeth'i Sheakspeare'in bir eseri ya da benim sonu gözyaşlarıyla biten acıklı hikayem olarak kabul et.

4) Çalışır çalışmasına da sen bitirebilir misin bilemem.

Bitiremezsen tam

çözümü: Sayfa 44 (Hoş görün, tavuk etinden başka birşey yemeyen şımarık bir köpeğim (Wolfy) var, ona yemek götürmek zorundayım da).

TÜKENDİM,

Sevgili MAC,

İkinci mektubumu yazmak için bir ay daha sabredemedim. Muhabbeti bir sonraki aya saklayarak hemen sorularıma geçiyorum.(Cevap anahtarını kurşun kalemle doldurunuz. İstedğiniz sorudan başlayabilirsiniz)

1- Daha önce söylediğim gibi derginizi ilk kez altıncı sayısını aldım, yavaş yavaş önceki sayıları da alabiliyorum. Altıncı sayıda Diomand Stealth adında bir karttan bahsetmişsin. Bunun hakkında biraz bilgi verir misin?(yararları,fiatı gibi)

2- Bilgisayarıma yeni yeni alışıyorum. PC'den önce console kullanıyorum.

Tahmin edebileceğin gibi çok az sayıda oyun oynayabiliyordum. Beat-em-up, Shoot-em-up, Platform gibi. Bu aralar daha önce oynayamadığım oyun türlerinde kendimi sınıyorum. Özellikle adventure ve frpler çok hoşuma gidiyor. Şimdi de stratji ve simülasyonlarına geçmek istiyorum. Bana tavsiye edeceğin oyunlar ve ipuçları nelerdir.

3- Adventurelara el atana kadar diğer türleri eğlenceli sanırdım. Meğer esas zevk bunlardaymış. Bilhassa Day of the Tentacle ve Monkey Island beni gülmekten çatlattı. Bunlar kadar esprili hangi oyunlar önerirsin?

4- KQ6' da kitapçı bana kitabı başka bir kitap getirirsem verebileceğini söylüyor. Bu kitabı nereden bulabilirim? (Sanırım Wonder Island..Ama nasıl)

5- Sizi gerçekten tebrik ederim. Dergi iki ayda gerçekten mükemmelleşmiş. Bazı okuyucular boyuttan ve renksiz basımdan şikayet ediyorlar ama bu eksikliklerinde yavaş yavaş giderileceğinden eminim.64'ler kapandıktan sonra bir ara dergiye uğramıştım.(ne bir arası en az beş kere) Fatma Abla ile

konuştuğumuzda dergiyi kapattıran şeyin renk ayrımı olduğunu söylemişti. Bunun için şu an renksizlikten şikayet etmiyorum. Zaten geri kalan herşeyi çok iyi. Son sayı bir harika olmuş. Mektubu burada bitiriyorum. Yayınlarsan sevinirim.

Not: Kusura bakma. Sorular öneriler üzerine. Napalım acemiyiz.

Serkan Dolma

MAC: Senin elinin kolunun bağlı olduğunu biliyorum Serkan, ama ben (ve Intel Inside) sizin için varız. Soyadı kanunu çıktığı yıllarda (1925?) nüfus memuruna gidip 'Ben filancalardan falan, soyadımın DOLMA olmasını istiyorum.' diyen aile büyüğünün adresini, veya rahmetli olduysa mezarlık parsel numarasını bana yazarsan onla yüz yüze hesaplaşmak istiyorum. (Bu arada ne iş her ay Dolma, dolma diyen diğer okuyucularıma not: 64'ler ve renklerin gizemli dünyası ile ilgili soru bende bu mektubu cevaplandırma mecburiyeti yarattı.)

1) Ah Diamond, vah Diamond. Şöyle söyleyeyim, aldım, taktım, çalışmadı. İki ay süren çabalardan sonra Windows için gerekli driver disketlerini buldum da hayatım değişti. Eskiden bana her ekranı kaydırduğımda ısrarla ihtiyaç molası verme imkanı sağlayan Photoshop artık tıkr tıkr çalışıyor. Indycar Racing (Mac Favorit) uçuyor. Fiyatını bilmiyorum, benimkini Emin doğumgünüm (29 Ağustos) için Singapur'dan getirdi, malum hediyenin fiyatı sorulmaz (ama ben öğrendim 150-350 \$ arası değişiyor)

2) Yavaş ol be güzelim, önce tavsiye edeyim, sen takıl, sonra ipucu vereyim (ipin ucunu kaçırmak üzereyim zaten). FRP oynayacaksın Arena dicem, hiç şaşırmayacaksın (her sorana aynı cevabı veriyorum). Bu arada Thunderscape geldi (güzel), o da olmazsa Menzo. Simulasyon işi biraz daha karışık, geçen ay CAP demiştim, bu ay vazgeçtim (dönek), onun yerine bütün zorluk option'ları açık Wings

of Glory ya da moderenciler için US Navy Fighters (CD) diyorum. Intel Inside, hatırlat da gelecek ay fikir değiştirmeyeyim, itibarımız sarsılıyor. 3) Espiri konusunda Discworld ve Simon2 kapışır.

4) Wonder Island tahminin doğru. Ordan bir ekran sağa gidince bir kurt (kitap kurdu?) görecekisin. Bu kurdun yavrusu kaybolmuş, onu da başka bir adada bulacaksın. Yavruyu getirince kitabı alabilirsin

5) Şimdi eşek derler bir hayvan var, genelde aptal olarak bilinir, ama halk arasında derler ki o bile öğrenirmiş. Evet 64'lerin, okyanusun (Atlantis?) karanlık sularına gömülmesinde full renkli yayına geçmenin (benim fikrim) büyük etkisi var Forgive me father, for I have sinned. Ben de uzun kulaklı ama benden akıllı dostlarımdan aldığım akılla aynı hataya düşmemeye karar verdim. Önce solumuza, sonra sağımıza, sonra tekrar solumuza bakıp kaderin bizi dümdüz etmeyeceğine kanaat gelirmeden renkli yayına geçmeyeceğiz. Şöyle düşünün B&W GameShow mu, yoksa NO GameShow mu?

BITTİM (Demiş miydin?)

Sevgili Mac,

Nasılsınız, doğrusu geçen ayki GameShow'u alınca çok heyanlandım. Yeni düzen ve sayfa kalitesi süperdi. Senin elinin değdiği yazılardan belli oluyordu. Neyse girişi uzun tutarsam mektubu kırmak zorunda kalıcaan için ve mektubumun kuşa dönmesini istemediğim için kısa kesip sorularıma geçiyorum.

1) İngilizce FRP kitabı okur musun?

2) TSR'nin hangi dünyası daha çok hoşuna gidiyor?

3) Amiga'dan PC'ye geçmek nasıl bir duygu?

4) Son üç aydır drive'ıma (yani Gabriel Knight biittliğinden beri) adventure sokamadım.

Bana ne olur iyi

bir adventure tavsiyesi!

5) Abi Amiga'yı satalı bir yıl oldu, şu soru içimde ukte kaldı, Elite II'de hyperspace jump ile başka bir gezegene veya orbite gidiyorum, ama bir daha jump yapamıyorum. Sadece bir kez mi jump yapılabiliyor? Şuna cevap verde bir yıllık işkence bitsin.

Ali Aksöz, Kırklareli

MAC: Toplanın bakayım kamp ateşinin etrafına çocuklar. Size önemli birşeyler anlatacam. Şimdi hiç merak ettiniz mi, önümde bir dolu mektup varken (Intel Inside onların altında) niye ben elimi attığımda hep aynı kişilerin mektuplarını cevaplamak durumunda kalıyorum? Etmediyseniz edin, çünkü anlatacam. Çünkü bazıları (mesela Ali) yayınlanacak mektup yazma işini çözmüşler. Bakalım şimdi, baştaki güzel sözleri geçiyoruz, bu (kesinlikle) bir yayınlanma sebebi değil. Şimdi önemli kısma geliyoruz, Ali 1 yazmış, sonra a-aaaa soru sormuş. İşte bu gayet önemli bir nokta. Bana içlerini döken, bunalımlarını anlatanlara teşekkür ediyorum, bana kalsa (Sultan Süleyman'a kalmayan dünyanın bana kalma ihtimali sizce ne kadar?) köşeyi böyle mektuplarla doldururdum (onların hepsini okuyup kendi kendime 'haklısınız ulan ' dediğimi de bilin) ama eğer MACbeth'de çıkmak (ben her ay çıkıyorum, hayatımda yine de bir düzelme yok) gibi bir idealiniz varsa soru sormak yararınıza olur. Görev gereği sorulu mektupları yayınlamak durumundayım. Yanlış anlayıp muhabbeti de kesmeyin ama (şimdi ben ne dedim?). Neyse kulaklarınızı tıkayın, şimdi size kamp şarkıları söylicem.

1) Okurum (param varken) ama biliyorsunuz (bimiyorsanız öğrenin, sonra bana teşekkür edersiniz) Akmerkez'deki Remzi Kitabevi'ndeki FRP kitaplarını parasını ödmeden dışarı çıkarmaya çalıştığınızda alarm çalıyor (ve başınız belaya giriyor).

2) Genel dünya görüşümün aksine bende zevk aldığım şeyler konusunda

müthiş bir tutuculuk söz konusu (aranızda hala Petit Beurre yiyen var mı? Benim en sevdiğim bisküvi odur) olduğundan ben Forgotten Realms severim.

3) Bu duyguyu anlatan çok iyi bir ata sözümüz var: İyi halt ettik. Açıkçası (her türlü nefret mektuplarına hazırım) her Windows (2095 olsa kaç yazar) yüklediğimde lanet ediyorum. Ama burdan birkez (belki) açıklayayım, Amiga muhteşem alet. Yanlız benim hayatımı bilgisayar kullanarak kazanmak gibi bir dezavantajım söz konusu. Bu durumda giderek software desteği ölen bir alete bel bağlamak eşittir aç kalmak oluyor.

4) Bu ay sayfaları yapacam bahanesiyle Simon 2 oynadım, açıkçası hem espri kalitesi, hem de zorluk olarak hoşuma gitti. Çözümü bu sayıda var (sayfa 44, borcunuz 50.000 TL.) hala okumadıysan bence al. Bir de iki ay önce Bureau 13 oynamıştım. O da iyiydi.

5) Var bir yanlışlık. Senin ya... (Inside, okuyucuları uyar, kalem kağıt çıkarsınlar, şıklı cevap geliyor):

- a) yeterli yakıtın yok
- b) geminin menzili yetersiz
- c) bu yayınlanan ikinci mektubun diye diğer okuyucular sabotaj yapmış.

- Intel Inside, hadi gel yazıyı kaydet, çok uykum geldi.... O'lum nerdesin gelsene....

Niye ellerin havada senin bakiim?

- E'fem, emniyetten gelmişler, yazının başını tam okumayıp damdan atlayan okuyucular hakkında konuşacaklarmış.

- O'olum çabuk kamufle setimi getir, yan kapıdan kaçacağız, tam siper. Ama önce yazıyı kaydet, okuyuculara mektup yazmalarını hatırlat. Ya ben bir gün şu lanet çenemi tutmayı öğreneceğim ama bakalım ne zaman.

- Hesaplarıma göre hiç bir zaman e'fem.

Murat'LessThanZero'ADANÇ

Köyiçi Cad. Şair Leyla Sok.

**Mutlu Han (kötü bir seçim di mi?) 16/14
80690 Beşiktaş, İstanbul**

CHEATS

**CHEAT
ÖZEL**

DOOM

Bildiğiniz gibi geçen ay Game-Show olarak COMPEX fuarındaydık. Sağolsun birçok kişi geldi ve standımızı ziyaret etti. Bu kişilerden bazıları ile yeni tanıştık bazıları ise bizi zaten biliyorlardı ve takip ediyorlardı. Neyse bu fuarın bize birçok yararları oldu. Bunlardan biri ise birçok kişinin hala DOOM oynadığını ve bu oyunu bırakmaya da pek niyetleri olmadığını görmemizdi. Bu yüzden bu ay ki cheat köşemizi DOOM ağırlıklı hazırladık... Artık DOOM'un cheatlerini yayınlamadınız demezsiniz. Gelecek ay görüşmek üzere... NOT: Geçen ay Mert'in bunalımda olmasından dolayı cheat köşemiz yayınlanamamıştır. Özür dileriz...

IDBEHOLD

Eğer yukarıdaki şifreyi yazıp arkasından aşağıdaki harflere basarsanız neler olabileceğine sizde inanamayacaksınız.

V= INVULNERABILITY
S= BERSERK
I= INVISIBILITY
R= RADIATION SUIT
A= WHOLE MAP

IDKFA

Bu şifrenin anlamı ise biraz ayıp ama ben yine bilginiz olması için yazıyorum. Burada "ID"firmanın ismi. KFA ise Killer Fuckin' Ammo anlamında. Anladığınız gibi burada ammonuz max oluyor ve bütün anahtarlara sahip oluyorsunuz.

IDFA

Bu şifre ammonuzu yine max. yapıyor fakat hiç bir anahtarı alamıyorsunuz...

IDDQD

Invincible yani yenilmez olmak istemez misiniz?

Cevabınız evetse bu şifre tam size göre...

IDCLIP
Duvarların içinden geçmek isterseniz...

IDCLEV

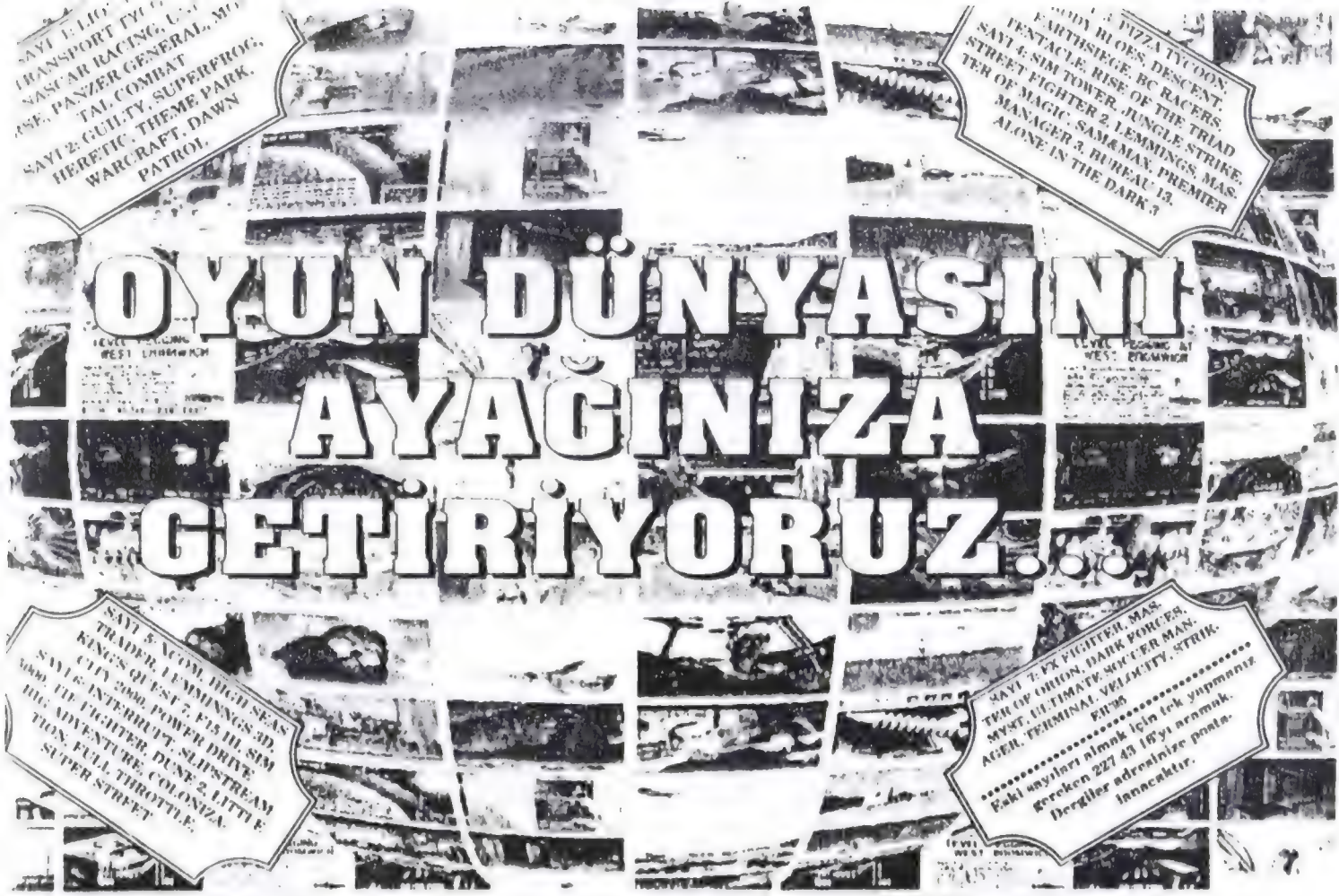
Bu şifreyi yazdıktan sonra yanına 00 ila 32 arasında yazacağınız bir sayı sizi o levela götürecektir. Örnek olarak Level 14'ü oynamak için IDCLEV14 yazın...

IDDT

Haritaya geçin ve bu şifreyi yazın. İkinci kez IDDT yazarsanız canavarların yerlerini de görebilirsiniz. 3. kez IDDT yazarak eski halinize geçin...

DOOM2- DEVPARM

Oyun sırasında bu şifreyi yazarsanız F1'e basarak bulunduğunuz ekranın PCX uzantılı resmini alabilirsiniz.



OYUN DÜNYASINI AYAGINIZA GETIRIYORUZ.

İDDIALIYIZ

**APCOM
BURSA'DA**

- ❖ PC VE AMIGADA EN SON OYUNLAR
- ❖ PC MULTIMEDIA SİSTEMLERİ
- ❖ BİLGİSAYAR SARF MALZEMELERİ
- ❖ FAKS MODEM PRINTER
- ❖ MICROSOFT ÜRÜNLERİ
- ❖ TİCARİ YAZILIMLAR APCOMDAN ALINIR
- AYRICA
- ❖ TEKNİK SERVİS VE DANIŞMALIK HİZMETLERİ
- ❖ SCANNER İLE FOTOĞRAF TARAMA VE BASMA KONULARINDA DA HİZMETİNİZDEYİZ



ŞOK FİYAT

486 DX-4 100 SYSTEM **569\$**

TAN GARANTİLİ KOPYA DAHİL DEĞİLDİR.

**APCOM
GİZLİ CLUB**

Üyelerine çok özel avantajlar

TARTIŞMASIZ NUMARA

ADRES: YENİYOL İNEGÖL ÇARŞISI NO: 8 BURSA

TELEFON: 224 221 05 35
FAX : 224 221 05 35

FANTASY ROLE PLAYING

Bana 5 dakika mücadele edin de bende şu en son yaptığım deneyi bitireyim Bir tutam bakire kahkahası ve yeşil ejder kabusunu, buyurden tamamıyla arındırılmış ve Baator'dan özel olarak getirilmiş Dustman öpücüğü ile karıştırıp beklemem gerekiyor. Son olarak da üzerine bir "Disintegrale" atmam lazım. Bunları yaptıktan sonra son buluşum ortaya çıkıcak. Yaşasın çok heyecanlıyım. Bu sefer deneyim başarı ile sonuçlanacakmış gibi bir his var içimde. Geçen ayki paltamadan sonra yok olan labaratuarımı tekrar kurmak ve büyük bir aksilik sonucu papalyaya dönüşen asistanlarımı geri getirmek henü bayağı yormuştu. Butün vaktimi bu deney üzerinde geçirmeyi düşünüyordum ama zaten her zaman dağınık olan dikkatimi daha da dağıtacak güzel olaylar oldu Ne mi oldu ? Tam 3 tane mektup aldım. Yaa! İlkısı İstanbul'dan, biri Bursa'dan Bana yazan Okan Güngör'e, İlkay'a ve Barbaros'a sonsuz teşekkürler İlkay, Bakırköy çevresinde FRP oynayacak adam arıyor. Onunla irtibat kurmak isteyenler 570 25 67 den onunla görüşebilirler. Zaten Okan ile de buluşuk ve onu da FRP dünyasının içine attım. Yeni kuracağım "Forgotten Realms" grubumda bir "Wizard" oynayıcak. Gökhan Habıhoğlu, telefon numarayı kaybettim Lütfen numarayı tekrar gönderde şu kuramadığımız irtibali kuralım Bu arada artık FOB3'un crack dosyasına ihtiyacım kalmadı Cenk Hoşcan adlı diğer bir FRP manyağı arkadaş taa evime kadar gelerek bana EOB3'un crack dosyasını verdi Kendisine teşekkürlerim sonsuz. Bu arada bana yazılan mektupların sayısının artması iyiye işarettir.

Bu ay FOB3'ü oynadım. Bilmeceler her EOB serisinde olduğu gibi oldukça kolaydı. Söylemeden edemeyeceğim, en hoşuma giden bilmece şu yüzükleri teraziye yerleştirme hikayesi idi. Butün oyundaki en baba bilmece buydu herhalde. Şimdi gelelim masa üstü FRP sindeki son

haberlere. 1995 TSR kataloğu olan arkadaşlar "DarkSun" dünyasının tamamıyla değiştiğini farketmişlerdir. Prism Pentad romanlarından sonra bu kaçınılmazdı zaten Okumayanlara şiddetle tavsiye

ediyorum Kasım ayında bu dünyayı tanıtan yeni bir kulu çıkıyor ve bunun içinde dünyanın şu anki durumu hakkında bilgi veren oyun kitaplarından başka yeni kurallar da var. Biz daha eski oyunları bitiremediğimiz için bu değişiklik pek hoşumuza gitmedi. Bizim "DarkSun" oyun planımız ancak yaz sonu biliyor. O da ayda 2 kere toplanabilirsek. Ancak o zaman yeni sisteme geçebiliriz. "Forgotten Realms" fanatikleri de çıkan yeni oyunlar ve romanlarla zaten çoktan kafayı yemişlerdir, onları da kendi hallerine bırakıyorum

Yeni "Player's Handbook" ve "Dungeon Master Guide" dışında üç tane de kural kitabı çıkmış. Bunlardan biri Dungeon Master için hazırlanmış bir kural kitabı Bu kitapta yüksek seviye oyunlar (12 üslü) için fikirler verilmiş. Ayrıca bulun sınıflar için yeni güçlerde eklenmiş. Kısaca yüksek seviye oyunları masa üstünden alıpta, biraz daha "Role Playing"e taşımak için gerekli olan bir kitap.

İkinci çıkan kitap ise savaş ve taktikleri içeren bir oyuncu kural kitabı. Geliştirilmiş savaş sistemlerinden ve eski tarihten günümüze kadar kullanılan savaş silahlarından bahsediyor Aynı zamanda kritik vuruşlar ve sonuçları ile ilgili bilgi de var içinde. Gerçek bir savaş yapmak isteyenler veya "Conan" cılık oynamak isteyenler alabilirler bu kitabı.

Üçüncü çıkan kitap ise yeni özellikler ve güçlerden bahsediyor. Yeni karakter kitleleri, yine karakterler için geliştirilmiş kurallar ve kişiye özel büyü ile ilgili kurallar var Ayrıca fantasti ırklarını da karakter olarak seçebilmemiz için de kurallar eklenmiş. Bence mutlaka alınmalı.

Şimdi sizden bir isteğim ver. Eğer "Avatar" serisi oyunlarından "Tantras" a sahip olanınız varsa lütfen benimle kontak kursun. Bu oyun artık piyasada yok ve benimde buna acilen ihtiyacım var. Şimdiden teşekkür ederim.

Bu ay EOB3 oynadığıma göre size oradaki büyülerden bahsetmek istiyorum. En azından büyülerini bilmeyenler oyunu oynarken körü körüne büyü sallamak zorunda kalmazlar. Önce "Wizard" büyülerinden bahsetmek istiyorum. Şimdi başlayalım birinci seviye olanlarından.

Armor: Bu büyü büyücünüzü sanki scale zırh giymiş gibi korur, yani zırhını (AC)'sini 6'ya düşürür. Eğer büyücünüzün zırhı 6 dan iyiye bu büyü işe yaramaz. Büyü işe yararsa karakter 8hp artı seviyesi kadar hp zarar görünceye kadar

büyü aktif kalır.Büyü bu alınan zararı emiyor,sizi iltimasın.

burning Hands:Bu büyüü yapınca büyücünün arından 120 derece açı yapıcak şekilde ateş ar.Büyücünün önündeki insanlar 1 ila 3 hp arası artı büyücünün her seviyesi için 2 hp zarar görürler.Bu büyüün kurtarma atışı vardır.

Teleport Magic:Bu büyü yapıldığı zaman büyüülü eşyalar ramaya başlarlar.Büyülü eşyaları normal eşyalardan ıl etmeye yarayan en düşük seviye büyü

Magic Missile:Büyü gücüyle oluşmuş bir ışın hedefe rpar ve zarar verir.Bundan kaçış yoktur.Verdiği zarar büyücünün seviyesine göre değişir.Birinci seviyede 2 ile 5 ası,üçüncü seviyede 4 ile 10 ,beşinci seviyede 6 ile 15 ve yüksek de dokuzuncu seviyede olmak üzere 19 ile 25 ı lik zarar verir

Shield:Büyücüyü "Magic Missile" saldırılarından korur abi atan birini bulursanız) ve karakterin zırhını elle latılan silahlara karşı 2'ye ,ok ve sapan gibi silahlara rsı da 3'e düşürür.

Shocking Grasp:Büyücünün elinde müthiş bir elektrik ımı oluşur ve 8 hp artı her seviye için 1 hp daha zarar ırır.Kurtarma atışı yoktur fakat bu büyüü kullanmak için rakteri ön safhaya koyup saldırmanız lazım.Pek tavsiye miyorum.

2.Seviye Büyüler:

Blur:Bununla büyücü kendisini hafif silik ve buğulu gibi ister.Düşmanlar karaktere vurmak için önce -4 sonra ı -2 ile saldırı yapmak zorunda kalırlar.

Detect Invisibility:Görünmeyen yaratıkları veya esyaları rmenizi ancak bu büyü sağlar

Invisibility:Karakterinizi veya istediğiniz birini görünmez rpar ama herhangi bir şekilde bir saldırı hareketi rparsanız büyü bozulur.

Improved Identify:Ne işe yaradığından emin olmadığınız r eşyayı büyücünüzün eline verip bunu yaparsanız ne işe rradığını anlarsınız.

Mell's Acid Arrow:Bunu yapınca asitle kaplı bir ok luşur ve büyücünün seviyesindeki bir savaşçı vurma ansı ile düşmana atılır.Her 3 seviye için okun saldırısı ir artar ve verdiği zararda her saldırı için 2 ile 8 rasıdır.

Protection From Paralysis:Karakterinizi, paralize debilicek saldırılara karşı korur.(Hold Person veya Slow ibi büyüler).

3.Seviye Büyüler:

Dispel Magic:Üzerinizde veya etrafta etkisi olan büyüleri ununla bozabilirsiniz.Yani "Hold Person" yemişseniz sizi u büyü kurtarır.Unutmamak gereken şey ise,bunun apımı ile o an üzerinizde aktif olan tüm koruma üyülerininde bozulacak olması.

Fireball:Benim en sevdiğim büyülerden biridir.7 metre anıçapındaki bir alanda bir aleşlopu pallar ve büyücünün er seviyesi için 1 ile 6 arası zarar verir.Yani 10.seviyedeki iri 10 ile 60 arası zarar verir.En fazla zararda udur,11.seviyede zarar 11 ile 66 arası ılmaz.Kurtarma atışı var.

Haste:Büyüye maruz kalan herkesin yürüyüş ve saldırıları iki katına çıkar ama bu, büyücülerin bir

kerede iki büyü yapmalarını sağlamaz.

Hold Person:Bunu yiyenler paralize olurlar.Yani oldukları yerde dikili durup sizin kendilerine saldırmalarını beklerler.

Invisibility 10'Radius:Bütün grubu görünmez yapar.Etrafı dolaşp herkesi rontgenleyebileceğinizi sanıyorsanız yanılıyorsunuz.İlk saldırıdan sonra görünür oluyorsunuz.

Lightning Bolt:Elinizden çok güçlü bir elektrik akımı çıkar ve dümdüz ilerler.Yoluna çıkan herkes aynı "Fireball" da olduğu gibi zarar görür.Maalesel binunda kurtarma atışı vardır.

Slow:Düşmana yaptığınız zaman saldıranların hızı düşer ve saldırı sayıları yarılanır.Aynı zamanda zavallıların zırhı (AC)'sı 4 kötüleşir ve "Dexterity"den gelen tüm savaş bonusları gider.

Vampiric Touch:Hiç iyileştirme büyüünüz kalmamışsa işe yarayabilir.Büyücünüz bu büyüü yaptıktan sonra yakın doğuşe girmek zorundadır.Eğer başarılı bir vuruş yaparsa düşmandan her 2 seviyesi için 1 ile 6 arası HP emer.Bu sayede normalden daha fazla HP'ye ulaşabilir ama bu fazlalıklar bir süre sonra zamanın sonsuzluğu içinde kaybolup gider.

Water Breathing:Bunun sayesinde suda istediğiniz gibi nefes alabilirsiniz ama dikkat,süresi kısadır,sizi suyun ortasında birkaç ölü grup arkadaşı ile yalnız bırakabilir.

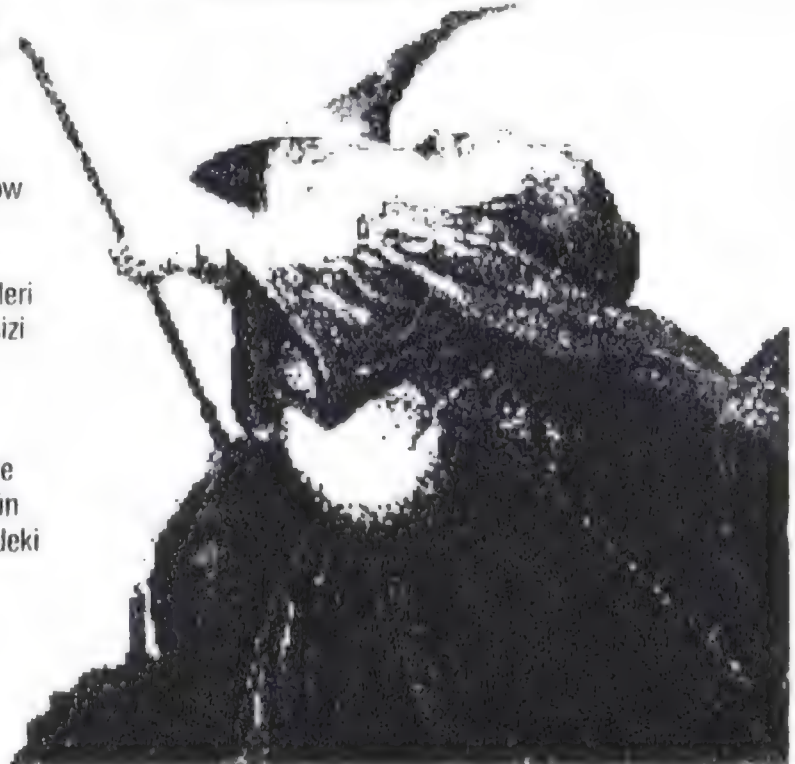
Yerim az olduğu için büyülere devam edemiyorum ama gelecek ay 9.seviyeye kadar tüm büyüleri yazmayı düşünüyorum.Bu aralar bende tüm vaktimi "DarkSun" gruplarıma ayıracağım.Bir grup taa DarkSun'da bir Pit Fiend ile dövüşmenin şokunu yaşarken diğer grupta aç bir Water Drake'in (DarkSun'ın en güçlü yaratıklarından biri) önüne çıkmak gibi korkunç bir hata yapıcak.Nedense içimdeki sadistik duyguların su yüzüne çıktığını hissediyorum.Çok zevkli olacak.Öldüreceğim onları...ÖLDÜRECEM ONLARI...

Muhammed Dahiri

İskele Yolu Sokak

Somuncu Apt.No:14 6

81070,Suadiye İSTANBUL



YOLUNSONLU



TERS ADAM

Aptal olmak nispeten bir meziyet ama artık aptal yerine konmaktan TERSO'ya gına geldi. Ben çok boş vaktim olduğundan oyun oynamıyorum, utan zaten işim başımdan aşkın, iki taşın arasında bir tur attıralım diyoruz, eee ne oluyor, hiç oluyor, olan o. Bir araba dolusu para verip aldığım gavur icadında, bir avuç para verdiğim oyunu çalıştırıyorum, oyunda bizim mahallenin delisi (tanırsınız) kadar akıl yok. İki dakika oynuyorsun, bir hinlik buluyorsun, şatamap, şah mat, oyun bitti. Dövüş oyunu oynuyon, adamlar aynı hareketi hep yiyor, strateji oynuyon, aynı taktik hep söküyor. Ya stres atalım, hayat zor diyoruz, bir civ civ alıyoz, onda bile ekranın sağından gidiyorsun hiçkimse seni vuramıyor. Hatta komik bir askerlik anımı anlatayım, şu yeni oyunlardan Ultimate Soccer Manager geldiğinde editör takımı al Terso, şuna bi de sen bak dedi. Ben de aldım ama hiç oynayasım yok, kafam karışık, anlarsınız işte, öyle basıyorum zaman geçirme ikonuna, maçlar oynanıp duruyor. Size yemin billah bir kere bile lakıma müdahale etmedim, transfer falan yok, oyuncu bile değiştirmedim, bir de baktım bizim lakım üst lige çıkmış. El insaf be kardeşim. Uzun lafın kısacası, programcı biladerler, doğru dürüst yapay zekalı, akıllı uslu oyun yapamıyorsanız zahmet etmeyin, kalsın, istemez, dağılın.

TERSO

DÜŞMANINI TANI, UĞRAŞMA, ANAHTAR KELİMESİNİ BUL, DÜMDÜZ ET ONU...

EMİNe, Windows'95 de yık, ucuz yazılabilir CD de öldür, TEAC de süründür, Astra GSI de ağlat.

MACbule, Pasaport de yıkıkan, vize de bitsin, Wolfy de oturup hüngür hüngür ağlasın.

ENGINar ABLA, Kafa de patlasın, Mario de utansın, alet topu de yerin diline geçsin.

SERİnKAN, Altın de gelersin, Fener-Besiktas maçı ne oldu de delirsin, Johnny Guitar de utansın, çok kallesen kitapların nerde de kuduysun.

ALİ ÇOLAK, Senna öldü de kanırsın, ne iş bu Desk Top Video de utansın, 2 pilotluga mahkummusun de cıldırın, ralli de çok sıkıca rapor de tepene çöksün, son darbe olarak Deportivo de bitsin bu iş...

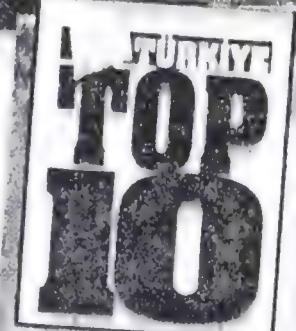
AY BU AY BUNLAR ÇOK MODA

- 1) Serkan'ın kitaplarını saklayıp onu yalvarmak
- 2) Serkan'ın kitaplarını saklamakla yetinmeyip bir de onları yırtmak
- 3) Stres atmak için 30 kişi Levent'i yere yatırıp tepesinde ziplamak (tavşuya edilir).
- 4) Dergi ayığına Fuar'a gidip Le Voyeur'luk yapmak.
- 5) Yalın sıylenecek, yemin bozmak, köşeye sıkışmak, bela çıkarmak, köşeye çekilmek, İmet etmek, besinci maddeyi daha problemler için kullanmak.



- 1) JAGGED ALLIANCE
- 2) PHANTASMAGORIA
- 3) PANZER GENERAL
- 4) NBA LIVE
- 5) TONY LARUSSA 3
- 6) VIRTUAL POOL
- 7) X-COM II
- 8) PRISONER OF ICE
- 9) SIMON 2
- 10) TIE FIGHTER

- 1) PLAYER MANAGER 2
- 2) STRIKER '96
- 3) HI OCTANE
- 4) SIMON 2
- 5) COMMAND&CONQUER
- 6) FADE TO BLACK
- 7) DARK FORCES
- 8) JAGGER ALLIANCE
- 9) RELENTLESS
- 10) NEED FOR SPEED



PIANTASMA GORİA

KORKU MACERA TÜRÜ OYUN, 7 CD, ORİJİNAL FULL SEVİ



3,995,000 TL
KDV Dahil

*BU FİYATA ORİJİNAL
KUTUSUNDA SADECE
NOYA BİLGİSAYAR'DA...*

NOYA
BİLGİSAYAR SİSTEMLERİ VE
DANIŞMANLIK TİC. LTD. ŞTİ

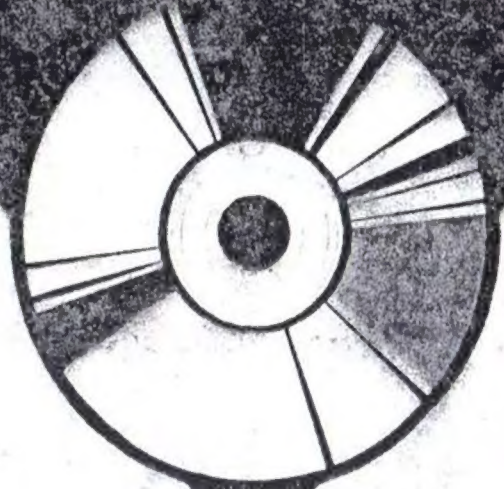
NOYA BİLGİSAYAR SİSTEMLERİ VE DANIŞMANLIK SAN. TİC. LTD.
Büyükdere Cad. Tefik Erdönmez Sok. Blok:3 K:7 D:15 Gayrettepe - İSTANBUL
TEL : (212) 267 05 06 - 267 27 18 FAX : (212) 267 25 8

KUNTAY BİLGİSAYAR

ARŞİVİNİZ YÜZLERCE DİSKTE
TOZUN TOPRAĞIN İÇİNDE
GİDEREK ERİYOR MU?

TEKNOLOJİNİN GERİSİNDE KALMAYIN!

**BİZE GELİN,
EN UYGUN FİYATLARLA
BÜTÜN ARŞİVİNİZİ
CD'YE GEÇİRELİM**



2GB

HER GÜN BİR DOLU OYUN ÇIKIYOR
ÇOĞUNDAN HABERİM BİLE OLMUYOR
ARADIKLARIMI DA BULAMIYORUM
DİYORSANIZ

KUNTAY BİLGİSAYAR'A
GELİN...

**HER HAFTA
2 GİGABYTE
BÜYÜYEN
EŞSİZ ARŞİVİMİZİ
GÖRÜN...**

Pazaryeri Sok.No27/b Fatih / IST TEL 0 212 523 80 67

KUNTAY BİLGİSAYAR

RetroFit



RetroFili

Amacımız; kaybolmaya yüz tutmuş değerli medyaları dijital olarak korumaktır.

**Bu medyalardan bir kazanç elde etmiyoruz.
Ayrıca "Yayıncı/İçerik Sahibi" kişi veya kuruluşların kendilerinden elde edilebilecek hiçbir şey sunmuyoruz.**

Sitemizdeki içerikleri satan kimselere ödeme yapmayın.

Bize herhangi bir şekilde yardım etmek isterseniz lütfen sitemizi ziyaret edin.

retrofili.com

The Need for Speed
Command and Conquer
The Riddle of Masterlu
Wetlands
Phantasmagoria
Are you afraid of the Dark ?
3-D Ultra Pinball
Flashback 2 : Fade to Black
In the 1st Degree
Sim Isle
3-D Lemmings
Magic Carpet 2
Crusader : No Remorse
Burn : Cycle
Mortal Kombat III

SHOW



Nişantaşı

Akkavak Caddesi

No: 6/1 Nişantaşı

Tel: 2478061

2310638

Günü gününe
oyun ve programlar

Hardware ve Software
konusunda tam çözümler

aidata

yetkili satıcısı

SHOW



Etiler

Nispetiye Caddesi No: 6

Gamgam Pasajı Etiler

Tel: 2635388